

DIE MEDIALE KONSTRUKTION VON E-SPORT ALS SPORTART

Dissertation

zur Erlangung des Grades eines Doktors im Fach Medienwissenschaft
der Sprach- und Literaturwissenschaftlichen Fakultät
der Universität Bayreuth

Vorgelegt von
Eva Querengässer
aus Kronach

Prüfungsvorsitzende: Prof. Dr. Gabriele Sommer

Erstberichterstatter: Prof. Dr. Jochen Koubek

Zweitberichterstatter: Prof. Dr. Jens Junge

Tag der mündlichen Prüfung: 28. Mai 2021

„Jeder lebendige Gedanke ist eine Welt im Werden.“

Sri Aurobindo

ABSTRACT

Vor dem Hintergrund einer offiziellen Legitimierung von elektronischem Sport (kurz E-Sport) als Sportart befasst sich die vorliegende Arbeit eingangs mit der Fragestellung, wie in der öffentlichen Meinung (anhand der zentralen Dimensionen Körper und Technik) für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne argumentiert wird. Durch die Analyse der einschlägigen Literatur sowie des bisherigen Diskurses konnte die These bestätigt werden, dass der elektronische Sport in seiner Argumentation Parallelen zu (Hoch-)Leistungssportlern und Sportausrüstung des traditionellen Sports zieht, während sich dieser unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom E-Sport abgrenzt. Die jeweiligen Argumentationstendenzen beeinflussen Szene-nahe und -externe Medienschaffende maßgeblich in ihrer Selbst- bzw. Fremdinszenierung des elektronischen Sports. Hinsichtlich einer erfolgversprechenden Medialisierung des E-Sports beschäftigt sich die vorliegende Arbeit daher zudem mit der Fragestellung, wie der E-Sport in der medialen Darstellung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert wird. Diese Frage wurde durch die Analyse der einschlägigen Literatur sowie ausgewählter Beispiele in Film („Free to Play“, Valve Corporation, USA 2014) und Fernsehen („eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“, ARD Sportschau, Deutschland 2016) beantwortet. Es konnte die These bestätigt werden, dass die Medienschaffenden professionalisierte E-Sportler als traditionelle (Hoch-) Leistungssportler bis hin zu Sporthelden inszenieren und durch technische (und künstlerische) Aufbereitung eine eigene E-Sportwirklichkeit schaffen. Je nach Zielgruppe verfolgen Medienschaffende in ihrer Selbst- bzw. Fremdinszenierung die Strategie, E-Sport durch eine Emotionalisierung und Personalisierung, eine Rationalisierung und Ökonomisierung, eine gewisse Portion Selbstverständlichkeit oder eine Verbindung mit Fußball als Sportart zu konstruieren. Als theoretische Basis wurde der vorliegenden Arbeit der sozio- und medienkulturelle Konstruktivismus zu Grunde gelegt.

INHALTSÜBERSICHT

Abstract	IV
Abbildungsverzeichnis	XI
Abkürzungsverzeichnis	XIII
1. Einführung	1
1.1. Forschungsstand und Fragestellungen	2
1.2. Aufbau der Arbeit	5
2. Darlegung der theoretischen Basis	7
2.1. Grundzüge des sozio- und medienkulturellen Konstruktivismus	7
2.2. Konstruktivismus in der medialen Darstellung	12
2.3. Konstruktivismus in der öffentlichen Meinung	20
3. Traditioneller und elektronischer Sport in der öffentlichen Meinung	24
3.1. Dimensionen des traditionellen und elektronischen Sports	24
3.2. Traditioneller Sport im Fokus der Öffentlichkeit	36
3.2.1. Verhältnis von traditionellem Sport und Körper	37
3.2.2. Verhältnis von traditionellem Sport und Technik	49
3.3. Elektronischer Sport im Fokus der Öffentlichkeit	60
3.3.1. Verhältnis von elektronischem Sport und Körper	61
3.3.2. Verhältnis von elektronischem Sport und Technik	73
3.4. Argumentationstendenzen von E-Sport als Sportart	85
4. Traditioneller und elektronischer Sport in der medialen Darstellung	93
4.1. Medienpräsenz des traditionellen und elektronischen Sports	93
4.2. Traditioneller Sport im Fokus der Medien	107
4.2.1. Körper-Inszenierungen in der Sportberichterstattung	108
4.2.2. Technik-Inszenierungen in der Sportberichterstattung	118
4.3. Elektronischer Sport im Fokus der Medien	129
4.3.1. Körper-Inszenierungen in der E-Sportdarstellung	130
4.3.2. Technik-Inszenierungen in der E-Sportdarstellung	149
4.4. Mediale Konstruktionsmechanismen von E-Sport als Sportart	172

5. Schlussbetrachtung.....	182
5.1. Diskussion der zentralen Erkenntnisse	185
5.2. Fazit und Ausblick.....	189
 Quellenverzeichnis.....	 190

INHALTSVERZEICHNIS

Abstract	IV
Abbildungsverzeichnis	XI
Abkürzungsverzeichnis	XIII
1. Einführung	1
1.1. Forschungsstand und Fragestellungen	2
1.2. Aufbau der Arbeit	5
2. Darlegung der theoretischen Basis	7
2.1. Grundzüge des sozio- und medienkulturellen Konstruktivismus	7
2.2. Konstruktivismus in der medialen Darstellung	12
2.3. Konstruktivismus in der öffentlichen Meinung	20
3. Traditioneller und elektronischer Sport in der öffentlichen Meinung	24
3.1. Dimensionen des traditionellen und elektronischen Sports	24
3.1.1. Sportspiele und weitere Genres des E-Sports	25
3.1.2. Realdefinition von Sport nach dem DOSB	27
3.1.3. Körperlichkeit als konstitutives Merkmal des Sports	28
3.1.4. Motorsport und weitere definitorische Grenzfälle	30
3.1.5. Engerer und weiterer Definitionsansatz des E-Sports	32
3.1.6. Versportlichung des elektronischen Sports	34
3.2. Traditioneller Sport im Fokus der Öffentlichkeit	36
3.2.1. Verhältnis von traditionellem Sport und Körper	37
3.2.1.1. Bewegungstechniken des Sportlerkörpers	38
3.2.1.2. Sportler-Körperhaben und Sportler-Leibsein	40
3.2.1.3. Natürlichkeitszuschreibung des Sportlerkörpers	41
3.2.1.4. Renaturierung durch Natur-, Abenteuer- und Risikosport	43
3.2.1.5. Institutionelle Disziplinierung des Sportlerkörpers	45
3.2.1.6. Sportlerkörper als Leidens- und Heldenkörper	46
3.2.2. Verhältnis von traditionellem Sport und Technik	49
3.2.2.1. Technik im idealtypischen Sportverständnis	50
3.2.2.2. Technik und die Natur des traditionellen Sports	51

3.2.2.3. Sport und die Ambivalenz der hochtechnisierten Arbeitswelt	53
3.2.2.4. Technisches Dispositiv des traditionellen Sportlers	54
3.2.2.5. Nebenwirkungen des technologischen Wandels im Sport.....	56
3.2.2.6. Standardisierung als Ausdruck von Natürlichkeit	58
3.3. Elektronischer Sport im Fokus der Öffentlichkeit.....	60
3.3.1. Verhältnis von elektronischem Sport und Körper	61
3.3.1.1. Stereotypen und Prototypen des E-Sportlers	62
3.3.1.2. Körperliche und mentale Anforderungen an den E-Sportler	64
3.3.1.3. Körperliches und mentales Training des E-Sportlers	66
3.3.1.4. Trainingseffekte und Wettbewerbs Herausforderungen	68
3.3.1.5. Kompetenzförderung und Gefährdungspotential.....	69
3.3.1.6. Illegale Leistungssteigerung des E-Sportlers.....	71
3.3.2. Verhältnis von elektronischem Sport und Technik	73
3.3.2.1. Interfaces im PC-basierten E-Sport-Dispositiv.....	74
3.3.2.2. Gaming-Bereich im PC-basierten E-Sport-Dispositiv.....	76
3.3.2.3. Förderung Hardware-bezogener technologischer Kompetenz	78
3.3.2.4. Förderung Software-bezogener Medienkompetenz.....	79
3.3.2.5. Netzwerktechnologien in Training und Wettbewerb.....	81
3.3.2.6. Cheating, Aussetzer und Netzwerkverzögerungen	83
3.4. Argumentationstendenzen von E-Sport als Sportart	85
3.4.1. Standpunkt des elektronischen Sports	86
3.4.2. Standpunkt des traditionellen Sports	89
4. Traditioneller und elektronischer Sport in der medialen Darstellung.....	93
4.1. Medienpräsenz des traditionellen und elektronischen Sports.....	93
4.1.1. E-Sport- und Sportinhalte in den Printmedien	94
4.1.2. E-Sport- und Sportinhalte in den Audiomedien	97
4.1.3. E-Sportinhalte im „Leitmedium Fernsehen“	98
4.1.4. Sportinhalte im „Leitmedium Fernsehen“	103
4.1.5. E-Sport- und Sportinhalte im Film	104
4.1.6. E-Sport- und Sportinhalte in den Neuen Medien	105
4.2. Traditioneller Sport im Fokus der Medien	107
4.2.1. Körper-Inszenierungen in der Sportberichterstattung	108
4.2.1.1. Umgang mit vom Ideal abweichenden Sportlerkörpern	109

4.2.1.2. Repräsentation nationaler Selbst- und Fremdbilder.....	110
4.2.1.3. Dominanz des männlichen Sportlerkörpers.....	112
4.2.1.4. Sexualisierung des weiblichen Sportlerkörpers.....	114
4.2.1.5. Heroisierung des männlichen Sportlerkörpers.....	115
4.2.1.6. Sportler und Sporthelden im Film	117
4.2.2. Technik-Inszenierungen in der Sportberichterstattung.....	118
4.2.2.1. Anpassungen an mediale Bedingungen	119
4.2.2.2. Graduelle Abstufung von Inszeniertheit.....	121
4.2.2.3. Aufbereitung des visuellen Sportgeschehens	122
4.2.2.4. Aufbereitung des auditiven Sportgeschehens	124
4.2.2.5. Narrativisierung der Sportwirklichkeit.....	125
4.2.2.6. (Hyper-)Realität der Sportwirklichkeit.....	127
4.3. Elektronischer Sport im Fokus der Medien.....	129
4.3.1. Körper-Inszenierungen in der E-Sportdarstellung.....	130
4.3.1.1. Fernschanleihen in „Free to Play“ (USA 2014).....	131
4.3.1.2. Filmcharakteristika von „Free to Play“ (USA 2014).....	137
4.3.1.3. Zwischenfazit zu „Free to Play“ (USA 2014)	139
4.3.1.4. Fernsehcharakteristika von „eSport – Vom Schmutdelkind zum Shootingstar“ (Deutschland 2016).....	140
4.3.1.5. Filmanleihen in „eSport – Vom Schmutdelkind zum Shootingstar“ (Deutschland 2016).....	146
4.3.1.6. Zwischenfazit zu „eSport – Vom Schmutdelkind zum Shootingstar“ (Deutschland 2016).....	148
4.3.2. Technik-Inszenierungen in der E-Sportdarstellung.....	149
4.3.2.1. Fernschanleihen in „Free to Play“ (USA 2014).....	150
4.3.2.2. Filmcharakteristika von „Free to Play“ (USA 2014).....	151
4.3.2.3. Zwischenfazit zu „Free to Play“ (USA 2014)	158
4.3.2.4. Fernsehcharakteristika von „eSport – Vom Schmutdelkind zum Shootingstar“ (Deutschland 2016).....	159
4.3.2.5. Filmanleihen in „eSport – Vom Schmutdelkind zum Shootingstar“ (Deutschland 2016).....	166
4.3.2.6. Zwischenfazit zu „eSport – Vom Schmutdelkind zum Shootingstar“ (Deutschland 2016).....	169
4.4. Mediale Konstruktionsmechanismen von E-Sport als Sportart.....	172

4.4.1. Strategien der Selbstinszenierung.....	173
4.4.2. Strategien der Fremdinszenierung.....	175
5. Schlussbetrachtung.....	182
5.1. Diskussion der zentralen Erkenntnisse	185
5.2. Fazit und Ausblick.....	189
Quellenverzeichnis.....	190

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1, links:	Rückansicht von Dendis Shirt.	132
Abbildung 1, rechts:	Dendi als Werbegesicht des Sponsors „SteelSeries“.	132
Abbildung 2, links:	HyHy frönt seinem Laster.	133
Abbildung 2, rechts:	Kampfansage eines MYM-Mitglieds an EHOME.	133
Abbildung 3, links:	Irina Ishutin am Klavier.	134
Abbildung 3, rechts:	Dendi: DotA 2-Profi und Virtuose an Tastatur und Maus.	134
Abbildung 4, links:	Fans von Na’Vi und EHOME vor Ort.	135
Abbildung 4, rechts:	Singapur im Spiel gegen China.	135
Abbildung 5, links:	Huayan im Schatten von HyHy.	136
Abbildung 5, rechts:	Tammy Tang inmitten ihrer Clankolleginnen.	136
Abbildung 6, links:	Na’Vi mit Scheck über 1 Mio. US-Dollar.	137
Abbildung 6, rechts:	„König EHOME“ anstatt „König Fußball“.	137
Abbildung 7, links:	Erinnerungsfoto: Vater und Sohn Ishutin.	138
Abbildung 7, rechts:	Dendis altes und neues Hobby.	138
Abbildung 8, links:	HyHy in Bedrängnis seiner Familie.	139
Abbildung 8, rechts:	Fear macht Karen Loomis’ Nacht zum Tag.	139
Abbildung 9, links:	Fußball- oder E-Sportmannschaft?	141
Abbildung 9, rechts:	Vorderansicht von Gilius’ Trikot.	141
Abbildung 10, links:	Gilius beim Spiroergometrie-Test.	142
Abbildung 10, rechts:	Currywurst mit Pommes frites adé.	142
Abbildung 11, links:	KuroKy über die Schulter geschaut.	143
Abbildung 11, rechts:	Gilius fassungslos über den Abstieg.	143
Abbildung 12, links:	KuroKy umlagert von Autogrammjägern.	144
Abbildung 12, rechts:	Gilius: Stolzer Schalke-Spieler.	144
Abbildung 13, links:	Kostümiert als Video- oder Computerspielfigur.	145
Abbildung 13, rechts:	Anne Lienen-Ewert im Interview.	145
Abbildung 14, links:	TLO posiert mit einem Fan für Selfies.	146
Abbildung 14, rechts:	KuroKy: Lichtgestalt des E-Sports.	146
Abbildung 15, links:	Weltklasse- oder Zweitliga-Spieler?	148
Abbildung 15, rechts:	Fata: Zu krank zum DotA 2-Spielen?	148
Abbildung 16, links:	HyHys Hand an der Maus.	150
Abbildung 16, rechts:	Professionelles E-Sport-Dispositiv oder Provisorium?	150

Abbildung 17, links:	Von der DotA 2-Karte...	151
Abbildung 17, rechts:	...zum Hallenaufbau bei „The International“.	151
Abbildung 18, links:	Perspektive der Zuschauer vor Ort.	152
Abbildung 18, rechts:	Perspektive der Filmrezipienten.	152
Abbildung 19, links:	Sog von vor dem Monitor...	153
Abbildung 19, rechts:	...hinein in das Echtzeit-Strategiespiel DotA 2.	153
Abbildung 20, links:	Spieltag als Zusatzinformation.	154
Abbildung 20, rechts:	Virtuelle Markierung zur Verständniserleichterung.	154
Abbildung 21, links:	Basketballer Jeremy Lin im Interview.	155
Abbildung 21, rechts:	Chinesische Reporter pro EHOME.	155
Abbildung 22, links:	Gilius vor dem Monitor.	160
Abbildung 22, rechts:	Team Liquid an gesponserten E-Sport-Dispositiven.	160
Abbildung 23, links:	Von der bestuhnten Rasenfläche...	161
Abbildung 23, rechts:	...zur „größten Gaming-Arena Europas“.	161
Abbildung 24, links:	Perspektive der Fernsehrezipienten.	162
Abbildung 24, rechts:	Seltener Einblick in Gilius' Privatleben.	162
Abbildung 25, links:	Hürdenläufer als idealtypische Sportler?	163
Abbildung 25, rechts:	Unterwegs mit Team Liquid.	163
Abbildung 26, links:	Animationen als Zusatzinformation.	164
Abbildung 26, rechts:	Spielegeschichte zur Verständniserleichterung.	164
Abbildung 27, links:	Ehemaliger Fußballer im Interview.	165
Abbildung 27, rechts:	In der Regie der europäischen „LCS“.	165

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

AG	Arbeitsgruppe
APM	Actions per Minute
ARD	Arbeitsgemeinschaft der öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten der Bundesrepublik Deutschland
ARISF	Association of IOC Recognised International Sports Federations
arte	association relative à la télévision européenne
ASOIF	The Association of Summerolympic International Federations
AV	Audiovisuelle (Medien)
CD	Compact Disc
CDU	Christlich Demokratische Union Deutschlands
CPU	Central Processing Unit
CS: GO	Counter Strike: Global Offensive
CSU	Christlich-Soziale Union in Bayern e.V.
D	Deutschland
DFB	Deutscher Fußball-Bund e.V.
DFL	Deutsche Fußball Liga
DOSB	Deutscher Olympischer Sportbund
DotA 2	Defense of the Ancients 2
DSB	Deutscher Sportbund
DSF	Deutsches Sportfernsehen
EA	Electronic Arts
ESBD	eSport-Bund Deutschland e.V.
ESL	Electronic Sports League
E-Sport	Elektronischer Sport
e.V.	eingetragener Verein
FAZ	Frankfurter Allgemeine Zeitung
FC	Fußball-Club
FDP	Freie Demokratische Partei
FIFA	Fédération Internationale de Football Association
FPS	First-Person-Shooter
FuPa	Fußball Passau
IOC	Internationales Olympisches Komitee

IPTV	Internet Protocol Television
LAN	Local Area Network
LCS	League of Legends Championship Series
LoL	League of Legends
MDR	Mitteldeutscher Rundfunk
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
MTV	Music Television
NBA	National Basketball Association
NDR	Norddeutscher Rundfunk
NFL	National Football League
NOK	Nationales Olympisches Komitee für Deutschland
OGA	Online Gamers Association
PC	Personal Computer
PR	Public Relations
RTL	Radio Télévision Luxembourg
Sat.1	Satellitenfernsehen 1
SK	Schröt Kommando
SPD	Sozialdemokratische Partei Deutschlands
SR	Saarländischer Rundfunk
SSW	Südschleswigscher Wählerverband
SWR	Südwestrundfunk
TV	Television
UKW	Ultrakurzwelle
USA	United States of America
VfB	Verein für Bewegungsspiele
VfL	Verein für Leibesübungen
WDR	Westdeutscher Rundfunk
WHO	World Health Organization
WLAN	Wireless Local Area Network
WLSB	Württembergischer Landessportbund
VBL	Virtual Bundesliga
VR	Virtual Reality
ZDF	Zweites Deutsches Fernsehen

1. EINFÜHRUNG

„Ausverkaufte Stadien, Millionen von Zuschauern weltweit, Computerspieler werden verehrt wie Popstars. Die Besten von ihnen kämpfen um Preisgelder in Millionenhöhe“¹: In gesellschaftlichen Teilsystemen wie Medien, Wirtschaft oder Politik gilt E-Sport längst als spielkulturelles Phänomen der Superlative. Der E-Sport selbst versteht sich als eine zum traditionellen Sport gleichwertige Sportart und strebt bereits seit über zwei Dekaden eine offizielle Legitimierung an. Eine Sportart gilt in Deutschland als offiziell anerkannt, sofern sie bzw. der jeweilige Spitzenfachverband oder Sportverband Mitglied im Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) ist. Von einer offiziellen Legitimierung als Sportart könnte der E-Sport insbesondere durch eine Berücksichtigung in der bundesdeutschen Sportförderung profitieren, aber auch von öffentlicher Aufmerksamkeit, regelmäßiger Präsenz in den klassischen Massenmedien Presse, Hörfunk und Fernsehen sowie verstärktem Sponsoren-Engagement. Der E-Sport ist bereits in über 60 Nationen offiziell anerkannt, in Deutschland engagiert sich vornehmlich der im November 2017 gegründete eSport-Bund Deutschland (ESBD) für eine Legitimierung des E-Sports als Sportart im traditionellen Sinne. Doch trotz mehrerer Anläufe von Befürwortern sowie dem Vorbild von rund 60 (insbesondere asiatischen) Nationen bleibt dem E-Sport in Ländern wie Deutschland eine offizielle Anerkennung als Sportart bislang verwehrt. Als Begründung verweist der DOSB unter anderem auf Fragen der Gemeinnützigkeit und der Einhaltung ethischer Werte; allen voran jedoch auf die unzureichende eigenmotorische Aktivität des E-Sports sowie die damit einhergehende Technisierung des E-Sportlerkörpers. Die Eigenmotorik und damit die Körperlichkeit des (E-)Sportlers stellt ein konstitutives Merkmal des Sportverständnisses des DOSB dar, zumal sie als erste Voraussetzung der Aufnahmeordnung platziert wurde. Eine Änderung dieser Haltung könnte allenfalls das Internationale Olympische Komitee (IOC) herbeiführen: Sofern dieses E-Sport in den Kanon der olympischen Disziplinen aufnimmt, müsste auch der DOSB die Voraussetzungen für eine Mitgliedschaft des ESBD (oder eines anderen E-Sportverbands) schaffen.²

Darüber hinaus kann sich der E-Sport in Deutschland bislang nicht im führenden Sportmedium Fernsehen sowie gegenüber Szene-externen Rezipienten etablieren, trotz mehrerer Versuche von (Sparten-)Sendern seit Mitte der 2000er Jahre. Eine Erklärung hierfür ist das (negative) Image des E-Sports in der Gesellschaft, welches auf Stereotypen von Video- und Compu-

¹ ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmutzdelkind zum Shootingstar*, 00:00:00–00:00:14.

² Vgl. Deutscher Olympischer Sportbund 2020a, *AG „eSport“*. *Szenarien für die Entwicklung von Empfehlungen zum Umgang mit „eSport“*, S. 2.

terspielen sowie dessen Akteuren beruht. So wurde vor dem Hintergrund von Amokläufen an deutschen Schulen wie beispielsweise im April 2002 in Erfurt, im November 2006 in Emsdetten oder im März 2009 in Winnenden das Video- und Computerspielgenre der First-Person-Shooter als Killerspiele deklariert. Angesichts gewalthaltiger Titel wie Counter-Strike als Königsdisziplin des E-Sports wurde in der öffentlichen Wahrnehmung bei E-Sportlern³ mitunter ebenfalls ein Transfer virtueller Gewaltdarstellungen in reale körperliche Aggressionen befürchtet. In Folge des öffentlichen Drucks nahm die damalige Regierungskoalition aus CDU, CSU und SPD im November 2005 ein „Verbot von ‚Killerspielen‘“⁴ in ihrem Koalitionsvertrag auf, und auch die klassischen Massenmedien dekonstruierten (semi-)professionelle E-Sportler wie amateurhafte Video- und Computerspieler bis in die frühen 2010er Jahre mehrheitlich als „tumbe Gewaltspielkonsumenten“⁵. Durch kontinuierliche Öffentlichkeitsarbeit sowie die Entwicklung des E-Sports zu einem reichweiten- und umsatzstarken Wachstumsmarkt hat sich innerhalb der Gesellschaft ein Imagewandel vollzogen. Auch wenn Kritik digitaler Spiele bzw. Befürworter traditionellen Sports nicht verstummt sind und bis dato auf potentielle negative Auswirkungen von Video- und Computerspielen hinweisen. Zuletzt nahmen diese unter anderem die Einstufung von Computerspielsucht als offizielle Krankheit durch die Weltgesundheitsorganisation WHO im Juni 2018 zum Anlass, um auf eine mögliche Suchtgefährdung aufmerksam zu machen.⁶ Für die Medien haben E-Sportinhalte an Attraktivität gewonnen, während dem E-Sport klassische Massenmedien als Sprachrohr dienen. Zur Ansprache relevanter Zielgruppen passen Medienschaffende die E-Sportinhalte an die Bedingungen des jeweiligen Mediums an und inszenieren den E-Sport wie auch seine professionalisierten Spieler nach dem Vorbild klassischer Sportberichterstattung. Szene-nahe Medienschaffende betonen dadurch die dem E-Sport in Abrede gestellte Körperlichkeit; bei Szene-externen Medienschaffenden wiederum kann dies als Indiz gewertet werden, dass sie E-Sportler zunehmend als Sportler im traditionellen Sinne wahrnehmen bzw. aus ökonomischem Interesse als solche konstruieren.

1.1. Forschungsstand und Fragestellungen

Im Vergleich zum Sport positioniert sich der E-Sport innerhalb des Wissenschaftskanons als junges Forschungsfeld, das bislang interdisziplinär erschlossen wurde. Die (potentielle) Legi-

³ Zu Gunsten des Leseflusses wird in der vorliegenden Arbeit auf eine geschlechtsspezifische Differenzierung von Begrifflichkeiten wie beispielsweise Sportler*innen oder E-Sportler*innen verzichtet. Die stattdessen gewählten Begriffe (Sportler bzw. E-Sportler) sollen alle Geschlechter gleichermaßen einschließen.

⁴ Bundesregierung 2005, *Koalitionsvertrag vom 11. November 2005*, S. 123.

⁵ Breuer & Daumann 2011, *eSport – von digitalen Medien zum digitalen Sport?*, S. 187.

⁶ Vgl. Borggrefe 2019, *Stellungnahme zum eSport*, S. 3.

timierung des E-Sports als Sportart wird insbesondere von der Sportwissenschaft begleitet, wobei die Anzahl einschlägiger Publikationen auf Grund des seit über zwei Dekaden währernden Diskurses als umfangreich eingestuft werden kann. So behaupten unter anderem Kritiker wie SCHULKE und WENDEBORN (2018), dass die Akteure der E-Sport-Szene durch geschickte Öffentlichkeitsarbeit gesellschaftliche Teilsysteme wie Politik oder Medien für sich vereinnahmt haben.⁷ Auch BORGGREFE (2018) spricht sich vehement gegen eine Aufnahme des E-Sports bzw. eines E-Sportverbands wie den ESD in den Deutschen Olympischen Sportbund aus und verweist zur Begründung insbesondere auf Fragen der Gemeinnützigkeit, der Einhaltung ethischer Werte sowie auf die unzureichende eigenmotorische Aktivität des E-Sports.⁸ Befürworter wie MÜLLER-LIETZKOW (2006b) hingegen vergleichen traditionellen und elektronischen Sport anhand von ausgewählten Dimensionen und konstatieren Übereinstimmungen in den jeweiligen Organisationsstrukturen, Wettkampfsystemen sowie in der jeweiligen Medialisierung und Technisierung.⁹ WITKOWSKI (2009) ergänzt Übereinstimmungen in der Körperlichkeit wie etwa die Inkorporierung von Bewegungsabläufen.¹⁰ Sowohl in wissenschaftlicher Hinsicht als auch seitens gesellschaftlicher Teilsysteme gilt dem Körper des E-Sportlers sowie dessen technischer Ausrüstung ein deutliches (Forschungs-)Interesse, weshalb die folgende Forschungsfrage gestellt werden soll:

Forschungsfrage 1: „*Wie wird in der öffentlichen Meinung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne argumentiert?*“

Ob E-Sport eine Sportart im traditionellen Sinne darstellt, lässt sich weder wahrheitsgemäß noch objektiv beantworten, da jeder Akteur im Diskurs um eine offizielle Legitimierung des E-Sports seine eigene Auffassung vertritt und versucht, die öffentliche Meinung dementsprechend zu steuern. Der vorliegenden Arbeit soll daher der (sozio- und medienkulturelle)¹¹ Konstruktivismus als theoretische Basis zu Grunde gelegt werden. Im Vergleich zum dominierenden Paradigma des Realismus postuliert der Konstruktivismus zwar ebenfalls die Existenz der Realität, negiert jedoch deren Erkennbarkeit. Vielmehr konstruiert jeder Akteur (auf Grund von Bewusstseinsleistungen bzw. strategischer Ausrichtung) individuelle Entwürfe der

⁷ Vgl. Schulke & Wendeborn 2018, *Aufklärung, was sonst!? Das Märchen vom E-Sport*.

⁸ Vgl. Borggreffe 2018, *eSport gehört nicht unter das Dach des organisieren Sports*.

⁹ Vgl. Müller-Lietzkow 2006b, *Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?*.

¹⁰ Vgl. Witkowski 2009, *Probing the sportiness of eSports*.

¹¹ Der Konstruktivismus versteht sich nicht als einheitliche Lehre, sondern als Diskurs verschiedenster Wissenschaftsdisziplinen (vgl. Schmidt 2015, *Ein Diskurs, keine Lehre*, S. 573). Für die jeweilige disziplinspezifische Ausprägung sind in der Regel die jeweiligen Konstruktionsinstanzen bezeichnend. Diese umfassen in der vorliegenden Arbeit insbesondere den E-Sport, den Sport sowie gesellschaftliche Teilsysteme wie die Medien, wodurch sich die Wahl des sozio- und medienkulturellen Konstruktivismus begründet.

Wirklichkeit und folglich seine eigene Wahrheit, inwiefern E-Sport eine Sportart darstellt.¹² Auf Basis des bisherigen Diskurses um eine offizielle Legitimierung des E-Sports als Sportart soll daher die folgende These aufgestellt werden:

These 1: „*Der elektronische Sport zieht in seiner Argumentation Parallelen zu (Hoch-)Leistungssportlern und Sportausrüstung des traditionellen Sports, während sich dieser unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom elektronischen Sport abgrenzt.*“

Dabei verfolgt die vorliegende Arbeit in ihren Ausführungen das Forschungsziel 1, die jeweiligen Argumentationstendenzen von E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne aufzuzeigen. Diese können Szene-nahe und -externe Medienschaffende in ihrer Selbst- bzw. Fremdszenierung des E-Sports maßgeblich beeinflussen.

Die Medialisierung des E-Sports wiederum wird insbesondere in der Medien- und Kommunikationswissenschaft erforscht, wobei die Anzahl einschlägiger Publikationen als vergleichsweise überschaubar eingestuft werden kann. So beleuchtet unter anderem BREUER (2009a) die Medienpräsenz des E-Sports in Deutschland und konstatiert eine Dominanz in den Neuen Medien.¹³ BREUER und GÖRLICH (2018) ergänzen die Reichweite von E-Sportberichterstattung in den Neuen Medien und verweisen auf die weltweite Entwicklung zu einem Zuschauersport.¹⁴ HINTERMÜLLER und HORKY (2020) begründen die Attraktivität des E-Sports für klassische Massenmedien und untersuchen in einer empirischen Studie die mediale Darstellung von E-Sport. Eine Schlussfolgerung lautet, dass E-Sport „in der Art der Berichterstattung wie andere Sportarten behandelt wird“.¹⁵ MARIC (2011) analysiert die senderspezifische und -übergreifende Inszenierung des E-Sports im Fernsehen und bestätigt den Rekurs auf Körper- und Technik-Inszenierungen klassischer Sportberichterstattung.¹⁶ Sowohl in wissenschaftlicher Hinsicht als auch seitens Szene-naher und Szene-externer Medienschaffender gilt dem Körper des E-Sportlers sowie dessen technischer Ausrüstung ein deutliches (Forschungs-)Interesse, weshalb die folgende Forschungsfrage gestellt werden soll:

Forschungsfrage 2: „*Wie wird der E-Sport in der medialen Darstellung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert?*“

¹² Letztlich stellt auch die Begrifflichkeit des traditionellen Sports eine Konstruktion dar, anhand derer die Akteure der Sportlandschaft die Kontinuität und Einheit des Sports ausdrücken. Bis dato lässt sich der zentrale Gegenstand der Sportwissenschaft jedoch weder klar eingrenzen noch allgemeingültig definieren.

¹³ Vgl. Breuer 2009a, *Sportberichterstattung in den neuen Medien – dargestellt am Beispiel des eSports*.

¹⁴ Vgl. Breuer & Görlich 2018, *Gaming und E-Sport – Markt und Inszenierung des digitalen Sports*.

¹⁵ Hintermüller & Horky 2020, *eSport und Medien: Warum ist oder sollte eSport für traditionelle Medien ein Thema sein?*, S. 155.

¹⁶ Vgl. Maric 2011, *eSport im TV: Fernsehaneignung einer Computerspielkultur*.

Unter konstruktivistischen Prämissen lassen sich (auf Grund von Bewusstseinsleistungen) latent erzeugte Wirklichkeitsentwürfe sowie (auf Grund strategischer Ausrichtung) bewusst erzeugte Wirklichkeitsentwürfe unterscheiden. Um E-Sport gemäß ihrer jeweiligen Interessen als Sportart im traditionellen Sinne darzustellen, sind von Szene-externen wie Szene-nahen Medienschaffenden insbesondere bewusst erzeugte Medienwirklichkeiten, sprich E-Sportwirklichkeiten, zu erwarten. Eine bewusste Konstruiertheit der Wirklichkeitsentwürfe soll in der vorliegenden Arbeit auch als Inszenierung verstanden werden. Dabei sollen Technik-Inszenierungen sowohl die rezipientengerechte Visualisierung von Sportausrüstung, die Anpassung von Sportstätten an mediale Bedingungen als auch die technische (und künstlerische) Aufbereitung des visuellen und auditiven E-Sportgeschehens umfassen. Die Inszenierung des E-Sportlerkörpers wiederum kann bis hin zu einer Inszenierung als Sportheld im traditionellen Sinne reichen, da herausragende E-Sportler bisweilen ebenfalls von einer immensen Fangemeinde umjubelt und als Sportheroen gefeiert werden. Hinsichtlich einer erfolgversprechenden Medialisierung des E-Sports soll daher die folgende These aufgestellt werden:

These 2: *„Die Medienschaffenden inszenieren professionalisierte E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bis hin zu Sporthelden und schaffen durch technische (und künstlerische) Aufbereitung eine eigene E-Sportwirklichkeit.“*

Analog zur klassischen Sportberichterstattung konzentriert sich auch die mediale Darstellung des E-Sports auf den Wettkampf- bzw. Leistungssport, weshalb Breitensportliche Amateure im E-Sport vom weiteren Verlauf der Arbeit ausgeschlossen sind. In ihren Ausführungen verfolgt die vorliegende Arbeit das Forschungsziel 2, anhand einer medienanalytischen Betrachtung die jeweiligen medialen Konstruktionsmechanismen von E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne offenzulegen.

1.2. Aufbau der Arbeit

Die vorliegende Arbeit gliedert sich in insgesamt fünf Hauptkapitel. Nachdem im aktuellen Hauptkapitel in die Thematik eingeführt wurde, soll im folgenden, zweiten Hauptkapitel die theoretische Basis für die Beantwortung der beiden Forschungsfragen 1 und 2 geschaffen werden. Hierzu werden zunächst die Grundzüge des sozio- und medienkulturellen Konstruktivismus (vgl. Kapitel 2.1.) vorgestellt, ehe die Ausprägungen der medialen Darstellung und der öffentlichen Meinung unter konstruktivistischen Prämissen (Kapitel 2.2. bzw. 2.3.) aufgezeigt werden. Im dritten Hauptkapitel soll eingangs die diskursive Verflechtung des traditionellen und elektronischen Sports (vgl. Kapitel 3.1.) nachgezeichnet werden. Anschließend möchte

sich die vorliegende Arbeit anhand der einschlägigen Literatur eingehender mit dem strittigen Verhältnis von elektronischem Sport und Körper sowie elektronischem Sport und Technik (vgl. Kapitel 3.3.1. bzw. 3.3.2.) auseinandersetzen. Zur Verdeutlichung der Gewichtungen soll in Kapitel 3.2.1. ebenfalls auf den Stellenwert des Körpers im traditionellen Sport sowie in Kapitel 3.2.2. auf den Stellenwert der Technik im traditionellen Sport eingegangen werden. Das dritte Hauptkapitel schließt mit Kapitel 3.4. Hierin soll die theoretische Basis des zweiten Hauptkapitels mit den Argumentationssträngen des dritten Hauptkapitels in einem Fazit zusammengeführt sowie die Forschungsfrage 1 beantwortet werden.

Im vierten Hauptkapitel wiederum soll eingangs ein Überblick über die Verwertung des traditionellen und elektronischen Sports in gängigen Print-, Audiomedien, Audiovisuellen und Neuen Medien (vgl. Kapitel 4.1.) gegeben werden, wodurch die Basis für weiterführende medienanalytische Betrachtungen geschaffen wird. Anschließend möchte sich die vorliegende Arbeit anhand der einschlägigen Literatur eingehender mit Körper-Inszenierungen und Technik-Inszenierungen in der Sportberichterstattung (vgl. Kapitel 4.2.1. bzw. 4.2.2.) auseinandersetzen. Zur Verdeutlichung der Parallelen sollen in Kapitel 4.3.1. und 4.3.2. gängige Inszenierungsmuster in der E-Sportdarstellung analysiert und mittels ausgewählter Beispiele vorgestellt werden. Das vierte Hauptkapitel schließt mit Kapitel 4.4. Hierin soll die theoretische Basis des zweiten Hauptkapitels (unter Berücksichtigung der Argumentationstendenzen des dritten Hauptkapitels) mit den medialen Konstruktionsmechanismen des vierten Hauptkapitels in einem Fazit zusammengeführt werden sowie die Forschungsfrage 2 beantwortet werden. Eine Schlussbetrachtung im fünften Hauptkapitel rundet die vorliegende Arbeit ab.

2. DARLEGUNG DER THEORETISCHEN BASIS

In Auseinandersetzung mit dem Phänomen des E-Sports können in sport- bzw. medienwissenschaftlicher Hinsicht insbesondere zwei Forschungsschwerpunkte identifiziert werden: So bleibt dem E-Sport trotz mehrerer Anläufe von Befürwortern sowie dem Vorbild von rund 60 Nationen in Ländern wie Deutschland eine offizielle Anerkennung als Sportart bislang verwehrt. Die ablehnende Haltung von Institutionen wie dem Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) sowie Stereotypen von Video- und Computerspielern prägen die öffentliche Meinung, worauf Befürworter mit Gegenargumentationen reagieren. In Bezug auf den Diskurs um die offizielle Legitimierung von E-Sport als Sportart schließt das dritte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 1: „Wie wird in der öffentlichen Meinung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne argumentiert?“. Darüber hinaus kann sich der E-Sport trotz mehrerer Versuche von (Sparten-) Sendern in Deutschland bislang nicht im führenden Sportmedium Fernsehen sowie gegenüber Szene-externen Rezipienten etablieren. Zur Ansprache relevanter Zielgruppen bedienen sich Medienschaffende zunehmend der Inszenierungsmuster klassischer Sportberichterstattung und passen die E-Sportinhalte an die Bedingungen des jeweiligen Mediums an. In Bezug auf erfolgversprechende Strategien der Medialisierung des E-Sports schließt das vierte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 2: „Wie wird der E-Sport in der medialen Darstellung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert?“. In seinen Ausführungen verfolgt das aktuelle Kapitel das Forschungsziel, die theoretische Basis für die Beantwortung der beiden Forschungsfragen 1 und 2 zu schaffen. Im Fokus der Betrachtungen stehen dabei insbesondere die Grundzüge des sozio- und medienkulturellen Konstruktivismus (vgl. Kapitel 2.1.) sowie die Ausprägungen der medialen Darstellung und der öffentlichen Meinung unter konstruktivistischen Prämissen (vgl. Kapitel 2.2. bzw. Kapitel 2.3.).

2.1. Grundzüge des sozio- und medienkulturellen Konstruktivismus

Innerhalb der Medienwissenschaft positioniert sich der Konstruktivismus in der Regel als Antipode zum dominierenden Paradigma des Realismus. So behauptet die ontologische Position des Realismus die Existenz und objektive Abbildbarkeit der Realität. Die Realität strömt auf die Medien bzw. die Medienschaffenden ein und wird von diesen unter Einhaltung journalistischer Handwerksregeln selektiert an die Medienrezipienten weitergegeben.¹⁷ Die epistemologische Position des Konstruktivismus hingegen postuliert zwar ebenfalls die Existenz der

¹⁷ Vgl. Weber 2010, *Konstruktivistische Medientheorien*, S. 178, S. 170.

Realität, negiert jedoch deren Erkennbarkeit. Vielmehr konstruieren Medienschaffende auf Grund von Bewusstseinsleistungen individuelle Entwürfe der Wirklichkeit.¹⁸ Die Wirklichkeitskonstruktionen sind zwar „subjektgebunden, aber nicht subjektiv im Sinne von willkürlich, intentional oder relativistisch“.¹⁹ Dieses Missverständnis werde laut einschlägiger Literatur durch den umgangssprachlichen Gebrauch des Begriffs Konstruktion bedingt, bei welchem die „planvolle, intentionale und zum Teil auch willkürliche Herstellung von etwas als Konstruktion“ bezeichnet wird.²⁰ Die Medienrezipienten wiederum erzeugen aus dem Angebot an Medienwirklichkeiten ihre Wirklichkeitsentwürfe. Folglich sind „Medien [...] menschliche Konstruktionen, die für menschliche Konstruktionen genutzt werden können“.²¹ In einer späteren Publikation definiert SCHMIDT (2002) als Vertreter des sozio-kulturellen Konstruktivismus „Medien“ in einem Kompaktbegriff als:

„Kommunikationsinstrumente (wie Sprachen und Bilder), technische Dispositive (etwa die gesamte Fernsehtechnologie auf Produzenten- wie Rezipientenseite), die sozialsystemischen Ordnungen dieser Dispositive (etwa Verlage oder Fernsehanstalten) und schließlich die Medienangebote, die aus dem Zusammenwirken dieser Komponenten resultieren und die nur in Bezug auf diesen Produktionszusammenhang interpretiert werden sollten.“²²

Als Beispiele für die aus dem Zusammenspiel der aufgeführten Komponenten resultierenden Medienangebote nennt der Autor Zeitungsartikel, Hörfunk- sowie Fernsehsendungen.²³

WEBER (2002b) hinterfragt den Ausschluss des bewussten Willens als Instrument der Wirklichkeitskonstruktion aus dem deutschsprachigen Konstruktivismus, so auch aus der Variante des sozio- und medienkulturellen Konstruktivismus. Eine vollständige Ausklammerung liege beim inzwischen seltener vertretenen Radikalen Konstruktivismus vor, den WEBER (2002b) in seiner Terminologie als ontologischen Konstruktivismus bezeichnet. Im Sinne dieser konstruktivistischen Position konstruierten Medien „per se und *immer schon* [Wirklichkeit], [...], weil das Welt- und Wirklichkeitsverhältnis von Medien an sich konstruktiv sei“. Aus Gründen der Praxisnähe formuliert der Autor eine sog. empirische oder prozessuale Variante des Konstruktivismus, in dessen Sinne Medien „*immer mehr* oder *immer weniger*“ Wirklichkeit konstruieren.²⁴ Mittels einer graduellen Abstufung an Konstruiertheit nähert sich der empi-

¹⁸ Vgl. Weber 2010, *Konstruktivistische Medientheorien*, S. 171; Burkart 1999, *Alter Wein in neuen Schläuchen? Anmerkungen zur Konstruktivismus-Debatte in der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft*, S. 56.

¹⁹ Schmidt 1999, *Blickwechsel. Umriss einer Medienepistemologie*, S. 124.

²⁰ Schmidt 1994b, *Konstruktivismus in der Medienforschung: Konzepte, Kritiken, Konsequenzen*, S. 595.

²¹ Schmidt 1999, *Blickwechsel. Umriss einer Medienepistemologie*, S. 127.

²² Schmidt 2002, *Medien als Wirklichkeitskonstrukteure*, S. 9.

²³ Vgl. Schmidt 1996a, *Die Welten der Medien. Grundlagen und Perspektiven der Medienbeobachtung*, S. 3.

²⁴ Weber 2002b, *Was heißt „Medien konstruieren Wirklichkeit“? Von einem ontologischen zu einem empirischen Verständnis von Konstruktion*, S. 13.

rische Konstruktivismus jedoch dem Realismus an. Zum Verdruss der Vertreter des Radikalen Konstruktivismus könne mediale Konstruktion dann tendenziell als bewusste Strategie verstanden werden.²⁵ In gemäßigter Position hingegen akzeptiert SCHMIDT (1999) als Vertreter des sozio-kulturellen Konstruktivismus neben latent auch bewusst erzeugte Medienwirklichkeiten:

„Von diesen eher unbewußt ablaufenden Konstruktionen sind die bewußten Wirklichkeitsentwürfe zu unterscheiden, die in gesellschaftlichen Teilsystemen wie Journalismus, Kunst oder Werbung kreativ erstellt werden, wobei die Zielsetzungen bekanntermaßen ganz unterschiedlich sind. Journalisten reklamieren nach wie vor, verbindliche Wirklichkeitsentwürfe zu erstellen, Künstler präsentieren optionale Entwürfe und Werber Entwürfe, die auf Teilnahmechancen abzielen.“²⁶

Sowohl latent als auch bewusst erzeugte Medienwirklichkeiten seien als Angebot an unterschiedliche Zielgruppen zu verstehen, daraus ihre Wirklichkeitsentwürfe konstruieren.

An der journalistischen Erstellung von Medienangeboten kann ein breites Spektrum an Medienberufen beteiligt sein; laut HALLER (1993) zählen auch „PR-Texter, TV-Moderatoren und Radio-Entertainer“ zu den Produzenten von Medienwirklichkeiten.²⁷ Einen ersten Arbeitsschritt der journalistischen Angebotserstellung stellt die Recherche im Sinne der Informationsbeschaffung und -überprüfung dar. Auf Grund seines Objektivitätsanspruches steht hierbei insbesondere der Nachrichtenjournalismus im Fokus der einschlägigen Literatur. Da unter konstruktivistischen Prämissen die Realität nicht erkennbar ist, stehen dem nachrichtlich arbeitenden Journalisten lediglich Beobachtungen über diese zur Verfügung. HALLER (1994) unterscheidet die Beobachtungen von Informanten verschiedenster Interessensgruppen in Aussagen und Argumente, verstanden als „faktizierende Informationen“ bzw. als „erklärende und begründende, mithin deutende Informationen“ zu Sachverhalten.²⁸ Angesichts der Konstruktionsleistungen der Informanten wird der recherchierende Journalist jedes Argument und „jede [der beschafften] Aussage[n] für eine *Version* halten, die *eine* Geschichte erzählt“.²⁹ Aufgabe des Journalisten ist es, die Gültigkeit der Aussagen sowie die Plausibilität der Argumente zu überprüfen: Die (Teil-)Aussage eines Informanten gilt als (vorläufig) gültig, sofern sich diese durch einen intersubjektiven Abgleich als unstrittig erweist. Trotz aller Interessensgegensätze können sich auch übereinstimmend aussagende Informanten in gleicher Weise

²⁵ Vgl. Weber 2002b, *Was heißt „Medien konstruieren Wirklichkeit“? Von einem ontologischen zu einem empirischen Verständnis von Konstruktion*, S. 13.

²⁶ Schmidt 1999, *Blickwechsel. Umriss einer Medienepistemologie*, S. 124.

²⁷ Haller 1993, *Journalistisches Handeln: Vermittlung oder Konstruktion von Wirklichkeit?*, S. 141.

²⁸ Haller 1994, *Recherche und Nachrichtenproduktion als Konstruktionsprozesse*, S. 286.

²⁹ Haller 1994, *Recherche und Nachrichtenproduktion als Konstruktionsprozesse*, S. 283.

täuschen bzw. lügen. Falschaussagen können jedoch erst im Rückblick identifiziert werden, wenn auf Grund weiteren Wissens eine Teilaussage erneut strittig wird.³⁰ Die Argumente eines Informanten wiederum gelten als plausibel, sofern sich diese durch einen Abgleich mit institutionalisiertem Erfahrungswissen und Denkregeln als logisch stimmig erweisen. Durch seine Verifikation erweist sich der aktuelle Wissensstand als objektiviert, ohne jedoch Objektivität im realistischen Sinne zu erlangen.³¹

Unabhängig von einer gezielten Informationsbeschaffung und -überprüfung sehen sich Journalisten in ihrer täglichen Arbeitsroutine mit einem permanenten Strom an Informationen konfrontiert.³² In einem Essay vergleicht WEBER (1999) die realistische mit der konstruktivistischen Informationsverarbeitung: Realistisch arbeitende Journalisten selektieren aus dem Informationsstrom aktuelle Ereignisse und vermitteln die in dieser Hinsicht aufbereiteten Nachrichten als objektives Abbild der Realität an die Rezipienten. Nach Einschätzung von WEBER (1999) ist die realistische Informationsverarbeitung insbesondere bei der Nachrichtenarbeit von Presseagenturen sowie bei Nachrichtenredaktionen audiovisueller Medien (AV-Medien) gebräuchlich.³³ Ziel konstruktivistisch arbeitender Journalisten hingegen ist weniger ein Informationsvorsprung vor der Konkurrenz als vielmehr das Angebot differenter Nachrichten bzw. Medienwirklichkeiten. Dem Autor zu Folge ist die konstruktivistische Informationsverarbeitung insbesondere bei der Nachrichtenarbeit in Boulevardmedien, im lokalen Journalismus sowie bei rein kommerziellen Print- und AV-Medien verbreitet:

„Die ‚konstruktivistische Nachrichtenarbeit‘ kann dann so weit gehen, daß Umweltereignisse und ‚Inputs‘ in die Redaktion (Presseaussendungen, Einladungen zu Pressekonferenzen usw.) in der Regel vollständig ignoriert werden und die Wirklichkeit des Mediums fast ausschließlich durch selbstrecherchierte bzw. in Kollaboration mit gewissen Informanten erzeugte und damit letztlich vom Medium provozierte ‚Ereignisse‘ entsteht.“³⁴

WEBER (1999) versteht Nachrichten somit tendenziell als das Resultat von bewusst ablaufenden Konstruktionsprozessen. Diesbezüglich merkt RUSCH (1999) kritisch an, dass WEBER (1999) in seinen Ausführungen latent ablaufende Prozesse der Wirklichkeitserzeugung weitgehend ausblendet:

„Weber [betrachtet] den (Siegener) medienwissenschaftlichen Konstruktivismus (kontra S. J. Schmidts Position des Konstruktivismus als Medientheorie) bloß als journalistische Strategie

³⁰ Vgl. Haller 1994, *Recherche und Nachrichtenproduktion als Konstruktionsprozesse*, S. 283 f.

³¹ Vgl. Haller 1994, *Recherche und Nachrichtenproduktion als Konstruktionsprozesse*, S. 286 f., S. 283.

³² Vgl. Haller 1993, *Journalistisches Handeln: Vermittlung oder Konstruktion von Wirklichkeit?*, S. 149.

³³ Vgl. Weber 1999, *Was können Systemtheorie und nicht-dualisierende Philosophie zu einer Lösung des medientheoretischen Realismus/ Konstruktivismus-Problems beitragen?*, S. 205 f.

³⁴ Weber 1999, *Was können Systemtheorie und nicht-dualisierende Philosophie zu einer Lösung des medientheoretischen Realismus/ Konstruktivismus-Problems beitragen?*, S. 208.

(Erfindung spektakulärer Ereignisse bzw. Verfälschung von Tatsachen). Ganz offenkundig hat er nicht bemerkt, daß kognitiv-soziale Konstruktivität tiefer reicht als die bewußte Manipulation von Sachverhalten“.³⁵

Bei der Nachrichtenarbeit in Boulevardmedien, im Lokaljournalismus sowie bei rein kommerziellen Print- und AV-Medien können somit ebenfalls latent erzeugte Medienwirklichkeiten vertreten sein.

In einer späteren Publikation differenziert WEBER (2002b) Genres, Formate und Phänomene audiovisueller Massenmedien nach dem Grad ihrer bewussten Konstruiertheit. In den weiteren Betrachtungen soll eine bewusste Konstruiertheit der Medienangebote auch als Inszenierung verstanden werden. Im Sinne seiner empirischen Variante des Konstruktivismus nimmt laut WEBER (2002b) der Grad an Inszenierung von erst- zu letztgenanntem der folgenden Beispiele zu. Das Kontinuum an Beispielen reicht hierbei von „Reality-TV / Realtime-Fernsehen / Eyewitness News“, „Klassische[m] Informationsjournalismus“, sog. „Narrative[m] Realitätsfernsehen“ über „Unterhaltungs- und Boulevardjournalismus“, „PR-Journalismus“, sog. „Performative[m] Realitätsfernsehen“ bis hin zu „Faction-Journalismus, journalistische[n] (Spielfilm-)Fakes“ sowie „Klassische[n] Unterhaltungsformate[n] (Daily Soaps, Spielfilme usw.) und Werbung“.³⁶ Die von WEBER (2002b) vorgeschlagene graduelle Abstufung der Inszenierung soll insbesondere aktuellen Phänomenen der Medienbranche Rechnung tragen. Als Beispiel seien Hybridformate wie Infotainment als Schnittmenge von Information und nicht-fiktiver Unterhaltung (Entertainment) genannt.³⁷ Zum Infotainment zählt unter anderem auch die Sportberichterstattung³⁸, welche vom Autor nicht aufgeführt wurde, sich jedoch inmitten des Kontinuums verorten ließe. Allem Abbildungsglauben zum Trotz weist auch der zu Beginn des Kontinuums platzierte Informations- bzw. Nachrichtenjournalismus einen geringen Grad an Inszenierung auf. Realitätsgetreu aufbereitet werden dabei der „Themenaspekt, oft auch das Ereignis, die Personen und deren Handlungen, die Szenenauswahl, die Ausschnitte, die Einkleidung dieser Ausschnitte durch weiteres Bildmaterial und durch die Moderation“.³⁹ Auslöser dieser Aufbereitung seien in der Regel Produktionsvorgaben des Mediensystems.

³⁵ Rusch 1999, *kommunikation der wirklichkeit der medien der wirklichkeit der kommunikation. Ein Vorwort*, S. 9.

³⁶ Weber 2002b, *Was heißt „Medien konstruieren Wirklichkeit“? Von einem ontologischen zu einem empirischen Verständnis von Konstruktion*, S. 15.

³⁷ Vgl. Weber 2002b, *Was heißt „Medien konstruieren Wirklichkeit“? Von einem ontologischen zu einem empirischen Verständnis von Konstruktion*, S. 14 f.

³⁸ Vgl. Florschütz 2005, *Sport in Film und Fernsehen. Zwischen Infotainment und Spektakel*, S. 319.

³⁹ Haller 1994, *Recherche und Nachrichtenproduktion als Konstruktionsprozesse*, S. 279.

In der Regel verlaufen die komplexen Prozesse der Produktion und Inszenierung des Medienangebots unbemerkt von den Rezipienten audiovisueller Massenmedien. Wie es SCHMIDT (1994a) insbesondere für das Fernsehen formuliert, tendiert dieses dazu, bei der „Inszenierung medial vermittelter Nähe [...], die eigene Medialität unsichtbar zu machen“.⁴⁰ Verborgenen bleiben den Rezipienten bei (Live-)Übertragungen unter anderem, dass vor „der Aufnahme [...] Recherchen, Exposés, Treatments und Drehbücher erforderlich [sind]. [...] Und nach der Aufnahme kommen die Phasen Montage, Vertonung und Einkopieren“.⁴¹ Gegenüber den Rezipienten suggeriert das Fernsehen folglich, ein objektives und authentisches Abbild der Realität zu transportieren. Der Rezipient wiederum schenkt den Fernsehbildern Glauben, da der menschliche Sehsinn historisch bedingt als verlässlichster aller Sinne gilt. „Die Vorstellung von der Kamera als Auge hat diese Verlässlichkeitserwartung auf Foto und Fernsehen übertragen“, wie SCHMIDT (1994a) konstatiert.⁴² Auch wenn sich der Rezipient der Inszeniertheit medial vermittelter Wirklichkeit bewusst sei, faszinierten die Fernsehbilder doch das menschliche Auge. Im Vergleich zu anderen Medienangeboten dominiert beim Fernsehen als Verbindung von Bild, Ton und Text der Anteil des Bildes die menschliche Wahrnehmung. Dabei verhindern Vielfalt und Schnelligkeit der Fernsehbilder eine eingehendere Auseinandersetzung mit der potentiellen Inszeniertheit der einzelnen Bilder. Daneben erscheinen erfahrenen Rezipienten selbst komplizierteste Kamera- und Schnittmanöver nicht als fernsehgerechte Inszenierung, sondern bereits als natürliche Form der Wahrnehmung. Flankiert wird der subjektive Eindruck der Realitätsabbildung durch Thematisierung und Anschluss der Medieninhalte an den Erfahrungshorizont der Rezipienten. Schließlich erzielten (Fernseh-)Bilder stärker als Texte eine emotionale Wirkung und Bindung an das Medium Fernsehen.⁴³

2.2. Konstruktivismus in der medialen Darstellung

Mit dem Eindruck der Realitätsabbildung einher geht die normative Forderung von weiten Teilen der Gesellschaft nach objektiver und wahrheitsgemäßer Berichterstattung des (Nachrichten-)Journalismus.⁴⁴ Anzustreben ist dabei die „ganze Wahrheit“ oder „absolute Objektivität“, auch wenn diese in der Regel nicht erreichbar ist.⁴⁵ Zwar kann SCHMIDT (1994a) die Forderung nach (absolut) objektiver Berichterstattung nachvollziehen, nach seiner Einschät-

⁴⁰ Schmidt 1994a, *Die Wirklichkeit des Beobachters*, S. 14.

⁴¹ Schmidt 1994a, *Die Wirklichkeit des Beobachters*, S. 15.

⁴² Schmidt 1994a, *Die Wirklichkeit des Beobachters*, S. 14.

⁴³ Vgl. Schmidt 1994a, *Die Wirklichkeit des Beobachters*, S. 15 ff.

⁴⁴ Vgl. Bentele 1992, *Fernsehen und Realität. Ansätze zu einer rekonstruktiven Medientheorie*, S. 66.

⁴⁵ Bentele 1993, *Wie wirklich ist die Medienwirklichkeit? Einige Anmerkungen zum Konstruktivismus und Realismus in der Kommunikationswissenschaft*, S. 156.

zung ist diese im Journalismus jedoch unrealistisch: „Natürlich ist bewußte Täuschung tabuisiert – [...]. Aber die Forderung nach objektiver Berichterstattung übersieht, daß Journalisten nicht mehr abverlangt werden kann als intellektuelle Redlichkeit und handwerklich bestmögliche Recherche.“⁴⁶ Unabhängig davon ist die Forderung der adäquaten Darstellung der Realität tendenziell plausibler mit dem Realismus zu vereinbaren, da dieser die objektive Abbildbarkeit der Realität postuliert.⁴⁷ In konstruktivistischer Hinsicht hingegen erzeugen Journalisten zu verschiedenen Anteilen latente bzw. bewusste Entwürfe der Wirklichkeit und lassen dadurch gegenüber den Rezipienten erst Objektivität entstehen.⁴⁸ Die Medienrezipienten wiederum konstruieren aus dem Angebot an Medienwirklichkeiten ihre Wirklichkeitsentwürfe. WEISCHENBERG (1993) folgert, dass Journalisten für die von ihnen angebotenen Wirklichkeitsentwürfe ethische Verantwortung gegenüber den Rezipienten tragen: „Die Wirklichkeitskonstruktionen der Journalisten werden freilich in erheblichem Maße durch professionelle Regeln und Schemata geleitet, die von ihnen im Laufe der Sozialisation entwickelt und ‚abgelegt‘ worden sind.“⁴⁹ Zudem seien journalistische Entwürfe der Wirklichkeit geprägt von ökonomischen, politischen und technischen Einflussfaktoren des Mediensystems.

Die Art und Weise, in welcher (Nachrichten-)Journalisten der Forderung nach adäquater Darstellung der Realität nachkommen, werden im Realismus und Konstruktivismus durch unterschiedliche Methoden überprüft. Ziel der empirischen Medienforschung ist es jeweils, potentielle Realitätsverzerrungen bzw. -verfälschungen im Sinne von Über- oder Untertreibungen der medialen Berichterstattung ausfindig zu machen.⁵⁰ Unter realistischen Prämissen kann die Adäquatheit der Realitätserfassung durch einen Abgleich zwischen Realitätsindikatoren und journalistischer Berichterstattung festgestellt werden. Im Rahmen dieses sog. „Realitätstests“ werden Realitätsdaten (extramediale Daten) mit Daten der Berichterstattung (intramediale Daten) in Bezug gesetzt.⁵¹ Extramediale Daten können dabei unter anderem offiziellen Statistiken von Polizei oder Behörden entstammen.⁵² Abhängig vom Grad der Übereinstimmung gilt die mediale Berichterstattung jeweils als Realitätsabbildend bzw. -verzerrend. Darüber hinaus ist ebenfalls ein Abgleich subjektiver Realitätsauffassungen wie Meinungsumfragen mit

⁴⁶ Schmidt 1994a, *Die Wirklichkeit des Beobachters*, S. 18.

⁴⁷ Vgl. Bentele 1993, *Wie wirklich ist die Medienwirklichkeit? Einige Anmerkungen zum Konstruktivismus und Realismus in der Kommunikationswissenschaft*, S. 157.

⁴⁸ Vgl. Weber 2010, *Konstruktivistische Medientheorien*, S. 179.

⁴⁹ Weischenberg 1993, *Die Medien und die Köpfe. Perspektiven und Probleme konstruktivistischer Journalismusforschung*, S. 130.

⁵⁰ Vgl. Weber 2010, *Konstruktivistische Medientheorien*, S. 181.

⁵¹ Vgl. Bentele 1993, *Wie wirklich ist die Medienwirklichkeit? Einige Anmerkungen zum Konstruktivismus und Realismus in der Kommunikationswissenschaft*, S. 157 f.

⁵² Vgl. Weber 2010, *Konstruktivistische Medientheorien*, S. 181.

extra- und intramedialen Daten möglich.⁵³

„Im Konstruktivismus [hingegen] kommt dieser Bezugspunkt ‚Realität‘ nicht mehr vor. Die Existenz von ‚Realität‘ wird nicht etwa geleugnet, aber für ganz und gar unzugänglich erklärt, denn jede Aussage über diese Realität ist eine Konstruktion; sie beruht auf Beobachtung. Auch Journalisten, die schreiben oder reden, können nicht hinter die kognitive Wirklichkeit zurück, in der sie leben. An welcher ‚Realität‘ sollen wir sie - als Beobachter dieser Beobachter messen?“⁵⁴

Wie WEISCHENBERG (1993) einwirft, ändert sich im Konstruktivismus die Beurteilung des Verzerrungs- bzw. Verfälschungsgrads journalistischer (Nachrichten-)Berichterstattung. Da unter konstruktivistischen Prämissen die Realität nicht erkennbar und folglich nicht objektiv abbildbar ist, werden in der konstruktivistischen empirischen Medienforschung absolute Begrifflichkeiten wie Wahrheit oder Adäquatheit zur Beurteilung der journalistischen Berichterstattung hinfällig. Auch ein Abgleich von extramedialen mit intramedialen Daten wird in der Regel als nicht durchführbar erachtet.⁵⁵ Vielmehr erfordern die von konstruktivistisch arbeitenden Journalisten angebotenen Medienwirklichkeiten den Einsatz relativer Maßstäbe und Methoden: In Bezug auf das Mediensystem könnten solche Maßstäbe laut WEISCHENBERG (1993) die Vielfalt der Medienangebote sein, bezüglich Journalisten die Glaubwürdigkeit ihrer Berichterstattung sowie hinsichtlich der Rezipienten die Nützlichkeit der Medienangebote.⁵⁶ Daneben ersetzt ein „intermedialer Wirklichkeitsvergleich“ den sog. Realitätstest: Hierbei werden konkurrierende, alternative Medienwirklichkeiten einer Nachricht miteinander in Bezug gesetzt sowie auf intersubjektive Übereinstimmungen abgeglichen.⁵⁷

Neben möglichst unverzerrter und unverfälschter (Nachrichten-)Berichterstattung umfasst das Spektrum an Medienangeboten audiovisueller Medien unter anderem auch fiktive Realitäten wie Spielfilme, Fernsehserien, Krimis oder Horrorfilme sowie Unterhaltungsereignisse aus den Bereichen Musik, Sport oder Kultur.⁵⁸ Faktizierende wie fiktive Medienangebote an sich enthalten weder Information, Sinn oder Bedeutung, vielmehr werden ihnen diese erst von den jeweiligen Rezipienten verliehen. In den Prozess der Informationsproduktion fließen in der

⁵³ Vgl. Bentele 1993, *Wie wirklich ist die Medienwirklichkeit? Einige Anmerkungen zum Konstruktivismus und Realismus in der Kommunikationswissenschaft*, S. 158.

⁵⁴ Weischenberg 1993, *Die Medien und die Köpfe. Perspektiven und Probleme konstruktivistischer Journalismusforschung*, S. 133.

⁵⁵ Vgl. Bentele 1993, *Wie wirklich ist die Medienwirklichkeit? Einige Anmerkungen zum Konstruktivismus und Realismus in der Kommunikationswissenschaft*, S. 159.

⁵⁶ Vgl. Weischenberg 1993, *Die Medien und die Köpfe. Perspektiven und Probleme konstruktivistischer Journalismusforschung*, S. 135.

⁵⁷ Vgl. Weber 2010, *Konstruktivistische Medientheorien*, S. 181.

⁵⁸ Vgl. Bentele 1993, *Wie wirklich ist die Medienwirklichkeit? Einige Anmerkungen zum Konstruktivismus und Realismus in der Kommunikationswissenschaft*, S. 171.

Regel die bisherigen (Medien-)Erfahrungen der Rezipienten ein⁵⁹; in die Sinn- bzw. Bedeutungszuschreibung geht zudem kollektiv geteiltes kulturelles Wissen wie Regeln, Konventionen oder Normen ein.⁶⁰ Medienangebote, die von potentiellen Rezipienten nicht genutzt werden, „transportieren“ [folglich] gar nichts“, wie SCHMIDT (1994a) konstatiert.⁶¹ Werden spezielle Medienangebote genutzt, so existieren für jene Rezipienten, die nicht selbst beim Anlass der (Nachrichten-)Berichterstattung anwesend waren, lediglich die Medienwirklichkeiten der Journalisten.⁶² Die Medienrezipienten wiederum erzeugen auf Grund von Bewusstseinsleistungen aus diesem Angebot an Medienwirklichkeiten ihre Wirklichkeitsentwürfe. Laut SCHMIDT (1994a) ist „Wirklichkeit [...] in einer von Massenmedien geprägten Gesellschaft also zunehmend das, was wir über [täglichen] Mediengebrauch als Wirklichkeit konstruieren, dann daran glauben und entsprechend handeln und kommunizieren“. ⁶³ Rezipienten audiovisueller Massenmedien lebten daher tendenziell in anderen Wirklichkeiten als Nicht-Rezipienten. Analog dazu leben Rezipienten spezieller Genres und Formate audiovisueller Medien tendenziell in anderen Wirklichkeiten als Nicht-Rezipienten dieser Genres und Formate. Die Medien bzw. die Medienschaffenden können aus Rezipientensicht somit auch als „alltägliche[n] Instrumente [ihrer] Wirklichkeitskonstruktion“ bezeichnet werden.⁶⁴

Präziser ausgedrückt fungieren Medien(schaffende) innerhalb der Gesellschaft als Instrumente kognitiver wie kommunikativer Wirklichkeitskonstruktion.⁶⁵ Während Kognition die „psychische[n] Innenwelt der Wahrnehmungen, Gedanken, Bewusstseinsinhalte und Gefühle“ meint, kann Kommunikation als „versprachlichte[n] Verständigung untereinander“ verstanden werden.⁶⁶ In zwischenmenschlichen Kommunikationssituationen können Denken und Sprechen zwar zeitlich synchron zueinander verlaufen, sind jedoch in sich geschlossene Instanzen.⁶⁷ So kann das Mitdenken mit dem Gesprächspartner in der Regel nicht unmittelbar kommuniziert werden. Unter konstruktivistischen Prämissen können Kognition und Kommunikation via Medien miteinander in Verbindung gebracht werden; mit den Worten des Bio-Epistemologen MATURANA koppeln Medien diese Instanzen strukturell.⁶⁸ Die strukturelle Kopplung

⁵⁹ Vgl. Schmidt 1994a, *Die Wirklichkeit des Beobachters*, S. 17 f.

⁶⁰ Vgl. Schmidt 1994b, *Konstruktivismus in der Medienforschung: Konzepte, Kritiken, Konsequenzen*, S. 615.

⁶¹ Schmidt 1994a, *Die Wirklichkeit des Beobachters*, S. 16.

⁶² Vgl. Schmidt 1993, *Kommunikation - Kognition - Wirklichkeit*, S. 114 f.

⁶³ Schmidt 1994a, *Die Wirklichkeit des Beobachters*, S. 18.

⁶⁴ Schmidt 2000b, *Medien – die alltäglichen Instrumente der Wirklichkeitskonstruktion*, S. 84.

⁶⁵ Vgl. Schmidt 1996a, *Die Welten der Medien. Grundlagen und Perspektiven der Medienbeobachtung*, S. 43.

⁶⁶ Weber 2002a, *Konstruktivismus und Non-Dualismus, Systemtheorie und Distinktionstheorie*, S. 25.

⁶⁷ Vgl. Schmidt 1996a, *Die Welten der Medien. Grundlagen und Perspektiven der Medienbeobachtung*, S. 22.

⁶⁸ Vgl. Feilke & Schmidt 1997, *Denken und Sprechen. Anmerkungen zur strukturellen Kopplung von Kognition und Kommunikation*, S. 275, S. 270.

von Medienschaffenden und -rezipienten kann beispielsweise derart ausgestaltet sein, dass die von Journalisten kognitiv erzeugten Medienangebote innerhalb ihres Rezipientenkreises Kommunikationsprozesse auslösen.⁶⁹ Ebenfalls können die von Journalisten in Kooperation mit Informanten oder Kollegen kommunikativ erzeugten Medienangebote ihrerseits kognitive Prozesse bei den jeweiligen Rezipienten hervorrufen.⁷⁰ Folglich konstruieren Rezipienten (kognitiv wie kommunikativ) aus dem (kognitiv wie kommunikativ) erzeugten Medienangebot der Journalisten eigene Wirklichkeitsentwürfe. Medien(schaffende) fungieren innerhalb der Gesellschaft somit als Instrumente kognitiver wie kommunikativer Wirklichkeitskonstruktion. Wie SCHMIDT (2000b) hinweist, „koppeln [Medien] nicht per se und automatisch“, sondern erst, wenn Medienangebote zum Zweck der individuellen Informations-, Sinn- oder Bedeutungssuche rezipiert werden.⁷¹ In den Prozess der Informationsproduktion fließen in der Regel die bisherigen (Medien-)Erfahrungen der Rezipienten ein⁷²; in die Sinn- bzw. Bedeutungszuschreibung geht zudem kollektiv geteiltes kulturelles Wissen wie Regeln, Konventionen oder Normen ein.⁷³ Einfluss auf die individuelle Informationsproduktion sowie Sinn- bzw. Bedeutungszuschreibung kann weiterhin die Materialität der rezipierten Medien nehmen.⁷⁴ Darüber hinaus gewährleisten kulturell geprägte Muster der Rezeption, aber auch der Produktion eine erfolgreiche strukturelle Kopplung von Kognition und Kommunikation.⁷⁵

Zu den kulturell geprägten Mustern der Rezeption und Produktion von Medienangeboten zählen SCHMIDT und WEISCHENBERG (1994) insbesondere Mediengattungen, Darstellungsformen und Berichterstattungsmuster. So spiegeln Mediengattungen die Erwartungen der Rezipienten an das Medienangebot wider, beispielsweise den Grad des Wirklichkeitsbezugs, das behandelte Themenspektrum sowie die technische und stilistische Inszenierung einer speziellen Gattung. Für Produzenten wiederum stellen Mediengattungen „Erwartungsmuster [der Rezipienten] zur Verfügung, um Themen, Präsentationsformen, Szenarios, aber auch Kostüme, Schauplätze und Schauspieler auszusuchen“.⁷⁶ Anhand von Mediengattungen könnten Medienschaffende ihre Angebote erwartungsgerecht, aber auch davon abweichend produzieren, beispielsweise wenn innovative Medienangebote geschaffen werden sollen. Als Beispiele für gängige Mediengattungen nennen SCHMIDT und WEISCHENBERG (1994) unter anderem Doku-

⁶⁹ Vgl. Schmidt 1994b, *Konstruktivismus in der Medienforschung: Konzepte, Kritiken, Konsequenzen*, S. 613.

⁷⁰ Vgl. Schmidt 1994a, *Die Wirklichkeit des Beobachters*, S. 15 f.

⁷¹ Schmidt 2000b, *Medien – die alltäglichen Instrumente der Wirklichkeitskonstruktion*, S. 78.

⁷² Vgl. Schmidt 1994a, *Die Wirklichkeit des Beobachters*, S. 17 f.

⁷³ Vgl. Schmidt 1994b, *Konstruktivismus in der Medienforschung: Konzepte, Kritiken, Konsequenzen*, S. 615.

⁷⁴ Vgl. Schmidt 1993, *Kommunikation - Kognition - Wirklichkeit*, S. 109 f.

⁷⁵ Vgl. Schmidt 1994b, *Konstruktivismus in der Medienforschung: Konzepte, Kritiken, Konsequenzen*, S. 615.

⁷⁶ Schmidt & Weischenberg 1994, *Mediengattungen, Berichterstattungsmuster, Darstellungsformen*, S. 219.

mentation, Magazin, Gespräch, Show, Quiz, Film, Konzert, Thriller „oder schlicht Sendung oder Serie“. ⁷⁷ Je nach Kontext, Interesse und Mediensystem könnten die genannten Gattungsbezeichnungen durch Zusatzangaben wie Sendeort, Gegenstand, Mitwirkende, Entstehungszeit oder Ausstrahlungsreichweite detailliert werden. Die Spezifika der jeweiligen Mediengattungen können nur im Vergleich zu anderen Gattungen eines Mediensystems bzw. im Vergleich zu gleichnamigen Gattungen anderer Mediensysteme beurteilt werden. Unter Mediensystemen verstehen SCHMIDT und WEISCHENBERG (1994) unter anderem den Buchmarkt, das Fernsehen und das Zeitungswesen. ⁷⁸ Berichterstattungsmuster wiederum definieren die beiden Autoren als „*Gesamtstrategien* des Wirklichkeitsbezugs und der Thematisierung“ ⁷⁹, welche in westlichen Gesellschafts- und Mediensystemen von der Forderung nach objektiver Berichterstattung dominiert würden. Unter konstruktivistischen Prämissen gilt Objektivität als intersubjektive Übereinkunft über die Art der Wirklichkeitskonstruktion, welche die Rezipienten von den Medien(schaffenden) erwarten. Je nach Darstellungsform erwarten die Rezipienten einen speziellen Grad an Glaubwürdigkeit der Berichterstattung sowie Nützlichkeit der Medienangebote. ⁸⁰ So schätzen Rezipienten beispielsweise die Ausführungen eines Nachrichtensprechers glaubwürdiger ein „als die eines Pressesprechers, der den Chemieunfall in einem großen Konzern darstellt“. ⁸¹

Wie WEISCHENBERG (1993) einwirft, könne die (Un-)Glaubwürdigkeit des Berichterstatters Rezipienten zwar der Orientierung dienen, „[v]or allem aber ist es der Konsens über bestimmte Berichterstattungsmuster und Darstellungsformen, die Auskunft über einen bestimmten Wirklichkeitsbezug geben“. ⁸² Allzu innovative Abweichungen bzw. Verschmelzungen von bestehenden Berichterstattungsmustern und Darstellungsformen würden somit die individuellen Wirklichkeitskonstruktionen beeinträchtigen. SCHMIDT und WEISCHENBERG (1994) charakterisieren Darstellungsformen näher als „Muster der Gestaltung und Darbietung von Medienangeboten“ ⁸³ und verweisen auf sechs zentrale Darstellungsformen der journalistischen Praxis: Meldung und Bericht als Muster der Gestaltung und Darbietung von Nachrichten,

⁷⁷ Schmidt & Weischenberg 1994, *Mediengattungen, Berichterstattungsmuster, Darstellungsformen*, S. 222.

⁷⁸ Vgl. Schmidt & Weischenberg 1994, *Mediengattungen, Berichterstattungsmuster, Darstellungsformen*, S. 218 f.

⁷⁹ Schmidt & Weischenberg 1994, *Mediengattungen, Berichterstattungsmuster, Darstellungsformen*, S. 224.

⁸⁰ Vgl. Schmidt & Weischenberg 1994, *Mediengattungen, Berichterstattungsmuster, Darstellungsformen*, S. 228.

⁸¹ Schmidt 1996b, *Kognitive Autonomie und soziale Orientierung. Konstruktivistische Bemerkungen zum Zusammenhang von Kognition, Kommunikation, Medien und Kultur*, S. 180.

⁸² Weischenberg 1993, *Die Medien und die Köpfe. Perspektiven und Probleme konstruktivistischer Journalismusforschung*, S. 136.

⁸³ Schmidt & Weischenberg 1994, *Mediengattungen, Berichterstattungsmuster, Darstellungsformen*, S. 232.

Kommentar und Glosse als Meinungsdarstellungsform sowie Reportage und Feature als Unterhaltungsdarstellungsform. In einer späteren Publikation ergänzt SCHMIDT (2008) die Darstellungsform des Interviews.⁸⁴ Mit dem in westlichen Gesellschafts- und Mediensystemen vorherrschenden Berichterstattungsmuster der objektiven Berichterstattung korrespondierten insbesondere die genannten Nachrichtendarstellungsformen.⁸⁵ Die aufgeführten Meinungs- und Unterhaltungsdarstellungsformen hingegen gelten auch als subjektive Muster, in denen der persönliche Eindruck des jeweiligen Journalisten vermittelt werden darf.⁸⁶ Während im Boulevardjournalismus subjektive Darstellungsformen dominieren, können Meinungs- und Unterhaltungsdarstellungsformen im Nachrichtenjournalismus die Berichterstattung ergänzen, indem sie beispielsweise die dargestellten Ereignisse kontextualisieren.⁸⁷ Wie SCHMIDT und WEISCHENBERG (1994) resümieren, geben „Gattungen, Berichterstattungsmuster, Darstellungsformen [...] Auskunft über [...] die Wirklichkeitsmodelle, welche die Kommunikatoren anbieten wollen, und über die Wirklichkeitsmodelle, an welche die Rezipienten [durch Mediensozialisation] gewöhnt sind“.⁸⁸

Wirklichkeitsentwürfe in der Sportberichterstattung sind insbesondere geprägt von der Unmittelbarkeit und Nachvollziehbarkeit des Sportgeschehens. So sollen die Rezipienten zum Einen den Eindruck gewinnen, sportliche Ereignisse gemeinsam mit den Stadionbesuchern vor Ort zu erleben. Zum Anderen soll den Rezipienten die Möglichkeit gegeben werden, die (Zwischen-)Ergebnisse des jeweiligen Sportereignisses in Siegerlisten oder Tabellen mitzuverfolgen. Die Sportberichterstattung als Hybridformat aus Information und Unterhaltung nimmt innerhalb des Mediensystems eine Sonderstellung ein und platziert sich unabhängig von der Berichterstattung über Politik und Wirtschaft. Trotz ökonomischer und politischer Interessen am Sportgeschehen wird der Sport medial als eigenständiges und neutrales Terrain konstruiert.⁸⁹ Innerhalb dieses Freiraums wird der (Spitzen-)Sport medial als Bestandteil der öffentlichen Freizeitgestaltung konstruiert; Breitensport hingegen gilt tendenziell als Teil der privaten Freizeit. Die Inszenierungs- und Konstruktionsleistung der Medien steht in Verbindung zum gesellschaftlichen Funktionsspektrum des Sportwesens. Zentrale Funktionen des Sports inner-

⁸⁴ Vgl. Schmidt 2008, *Die Erwartbarkeit des Unerwarteten. Paradoxien und Schematisierungen im Medienprozess*, S. 321.

⁸⁵ Vgl. Schmidt & Weischenberg 1994, *Mediengattungen, Berichterstattungsmuster, Darstellungsformen*, S. 233.

⁸⁶ Vgl. Haller 1993, *Journalistisches Handeln: Vermittlung oder Konstruktion von Wirklichkeit?*, S. 142.

⁸⁷ Vgl. Schmidt & Weischenberg 1994, *Mediengattungen, Berichterstattungsmuster, Darstellungsformen*, S. 234.

⁸⁸ Schmidt & Weischenberg 1994, *Mediengattungen, Berichterstattungsmuster, Darstellungsformen*, S. 236.

⁸⁹ Vgl. Marschik 2002, *Medien als Konstrukteure der Leistungsgesellschaft. Die Versportlichung der Welt*, S. 31 f.

halb der Gesellschaft sind laut MARSCHIK (2002) insbesondere die Förderung individueller und nationaler Identität sowie die Vermittlung sozialer Werte und Normen, wie Teamfähigkeit und Kooperationsbereitschaft, aber auch Leistungsbereitschaft, Wettkampfdenken und Siegeswillen.⁹⁰ Die zentrale Funktion der Förderung nationaler Identität wird medial verstärkt, indem die Sportberichterstattung beispielsweise Europa- und Weltmeisterschaften sowie Olympische Spiele nicht als Wettkämpfe von und für Athleten, sondern als Auseinandersetzungen von und für Repräsentanten verschiedener Nationen inszeniert. Zudem übertragen die Medien insbesondere jene Sportarten, in denen das jeweilige Land bereits große sportliche Erfolge verbuchen konnte. Die Einwohner nehmen die Siege der für das betreffende Land angetretenen Sportler als Erfolge ihrer eigenen Nation wahr. „Durch diese Art der Sportberichterstattung [...] unterstützen [die Medien] nachhaltig die Idee der Nationalstaatlichkeit und sind imstande, Konflikte zwischen einzelnen Ländern zu steuern, [...], ohne dass die Ebene der Politik ‚ins Spiel‘ kommt“, wie MARSCHIK (2002) erläutert.⁹¹

Die weiteren Funktionen der Vermittlung sozialer Werte und Normen sowie die Förderung individueller Identität werden medial realisiert, indem die Sportberichterstattung Erfolg, Sieg und Leistungsfähigkeit inszeniert, insbesondere in Verbindung mit Jugendlichkeit. Dargestellt werden Sportler, die sowohl ihre eigene körperliche und mentale Leistungsfähigkeit als auch ihre Kontrahenten im Leistungsvergleich herausfordern. Ziel ist es, den eigenen Körper sowie die Konkurrenz im Wettkampf zu besiegen. Diesen Anforderungen des Spitzensports an die körperliche und mentale Leistungsfähigkeit des Sportlers können in der Regel ausschließlich junge Erwachsene gerecht werden. In der Sportberichterstattung dominieren demnach junge, insbesondere strahlende Sportler mit Freude am Leistungsvergleich. Szenen über die Anstrengungen im Wettkampf sowie den Strapazen des Trainings werden laut MARSCHIK (2002) lediglich vereinzelt eingeblendet.⁹² Spitzensportler, welche die Altersgrenze von 30 Jahren passiert hätten, gälten in der einschlägigen Sportlandschaft „bestenfalls noch [als] alternder Star, der den Zenit des Könnens schon überschritten hat“.⁹³ Beeinflusst wird diese Auffassung durch das Mediensystem, welches unter anderem ehemalige (Hoch-)Leistungssportler als Sporthelden konstruiert, und somit

„Geschichten und Legenden von Stärke, Eleganz und Erfolg, von Ästhetik oder Zähigkeit.

⁹⁰ Vgl. Marschik 2002, *Medien als Konstrukteure der Leistungsgesellschaft. Die Versportlichung der Welt*, S. 32 ff.

⁹¹ Marschik 2002, *Medien als Konstrukteure der Leistungsgesellschaft. Die Versportlichung der Welt*, S. 33.

⁹² Vgl. Marschik 2002, *Medien als Konstrukteure der Leistungsgesellschaft. Die Versportlichung der Welt*, S. 33 f.

⁹³ Marschik 2002, *Medien als Konstrukteure der Leistungsgesellschaft. Die Versportlichung der Welt*, S. 34.

[Medien-]Sport reproduziert und produziert [...] besonders durch seine Heldenfiguren ein Wissen über die Welt, er kreiert oder verändert Wertvorstellungen und prägt oder relativiert Normensysteme“.⁹⁴

Ehemalige Spitzensportler, aber auch der aktive (Hoch-)Leistungssport und weitere gesellschaftliche Teilsysteme, fügen sich folglich den Selektions- und Inszenierungsstrategien der Medien, um öffentliche Aufmerksamkeit für ihre Belange und Protagonisten zu erreichen.⁹⁵

2.3. Konstruktivismus in der öffentlichen Meinung

Ergänzt werden die Bemühungen um öffentliche Aufmerksamkeit durch die Öffentlichkeitsarbeit bzw. Public Relations (PR) gesellschaftlicher Teilsysteme wie die des Sportwesens. Im konstruktivistischen Verständnis befasst sich die Öffentlichkeitsarbeit professionell mit der bewussten Konstruktion und Verbreitung positiv gefärbter Wirklichkeitsentwürfe bzw. Images von Personen, Institutionen oder Ereignissen in der Öffentlichkeit.⁹⁶ Landläufig gelten Images als flüchtig und sind lediglich der Glaubwürdigkeit ihrer Wirklichkeitsentwürfe, nicht deren Wahrheit oder Richtigkeit verpflichtet.⁹⁷ Nichtsdestoweniger können Images in der öffentlichen Meinung beispielsweise durch die wohlwollende Bewertung von Meinungsführern oder der progressiven Wiederholung in der medialen Berichterstattung stabilisiert werden.⁹⁸ Neben der Konstruktion positiv gefärbter Images kann Öffentlichkeitsarbeit jedoch auch dazu dienen, bei bereits vorliegendem negativen Images gegenzusteuern.⁹⁹ Negative Imageveränderungen wie positive Imagekonstruktionen beruhen in der Regel auf gesellschaftlichen Stereotypen.¹⁰⁰ Laut SCHMIDT (2003) liefern „medial vermittelte Stereotypen [...] Individuen wie gesellschaftlichen Gruppen schematisierte Meinungen in Gestalt von kollektivem Wissen“.¹⁰¹ Dabei sind Stereotypen häufig negativ konnotiert; insbesondere als klischeehafte Verzerrungen, Verfälschungen oder Vereinfachungen der Realität. Da unter konstruktivistischen Prämissen die Realität nicht erkennbar und folglich nicht objektiv abbildbar ist, könne das Ausmaß einer möglicher Verzerrung bzw. Vereinfachung nicht mit der Realität abgeglichen werden. Jedoch könnten Stereotypen kontinuierlich durch aktuellere Stereotypen verändert werden, insofern die Varianten in der öffentlichen Meinung intersubjektive Zustimmung finden. Wie SCHMIDT (2003) betont, benötigen Mediensysteme Stereotypen von Personen,

⁹⁴ Marschik 2002, *Medien als Konstrukteure der Leistungsgesellschaft. Die Versportlichung der Welt*, S. 31.

⁹⁵ Vgl. Schmidt 2000b, *Medien – die alltäglichen Instrumente der Wirklichkeitskonstruktion*, S. 83.

⁹⁶ Vgl. Merten & Westerbarkey 1994, *Public Opinion und Public Relations*, S. 210, S. 206.

⁹⁷ Vgl. Schmidt 2003, *Die Wirklichkeiten der Images*, S. 56.

⁹⁸ Vgl. Merten & Westerbarkey 1994, *Public Opinion und Public Relations*, S. 209.

⁹⁹ Vgl. Weber 2005, *Wirklichkeitskonstruktion im Kräftefeld von Spindoktoren, PR-Journalismus und Lobbyismus. Heutige Öffentlichkeitsarbeit ist mehr als die Summe der Presseaussendungen*, S. 8.

¹⁰⁰ Vgl. Schmidt 2003, *Die Wirklichkeiten der Images*, S. 59.

¹⁰¹ Schmidt 2003, *Die Wirklichkeiten der Images*, S. 50.

Institutionen, Ländern oder Völkern, um Individuen innerhalb ihres jeweiligen Angebots an Wirklichkeitsentwürfen Orientierung bieten zu können.¹⁰²

Individuen wiederum konstruieren auf Grund von Bewusstseinsleistungen entsprechende Entwürfe der Wirklichkeit. Angesichts der Subjektabhängigkeit ihrer Wirklichkeitsentwürfe sind sich die Individuen tendenziell darüber bewusst, dass sie auch unangemessen konstruieren können.¹⁰³ Aus diesem Grund orientieren Individuen ihre Wirklichkeitsentwürfe nachträglich an den Konstruktionen anderer, entweder an PR-erzeugten Images, Stereotypen oder medial vermittelten Meinungsführern.¹⁰⁴ Als mediale Meinungsführer charakterisiert MERTEN (1994) insbesondere „prominente[r] und glaubwürdige[r] Politiker oder Journalist[en]“, die in den Medien ihre Meinung explizit darlegen oder eher beiläufig äußern.¹⁰⁵ Rezipienten nutzen folglich das Angebot an Medienwirklichkeiten zum Abgleich ihrer Wirklichkeitsentwürfe sowie die angebotene Meinungsvielfalt als Inspiration für ihre eigene Meinungsbildung. Aussagen von Meinungsführern, deren Offensichtlichkeit der Platzierung sowie die Popularität des jeweiligen Mediums suggerieren laut MERTEN und WESTERBARKEY (1994) den Rezipienten, dass diese die öffentliche Meinung widerspiegeln.¹⁰⁶ Nach Ansicht der beiden Autoren gilt die öffentliche Meinung als „diffus, instabil, irrational“ und sei weder der Wahrheit noch der Richtigkeit verpflichtet. Folglich ist die öffentliche Meinung ein fiktionales Konstrukt, welches unter anderem im Rahmen von „künstliche[n] Ereignisse[n] wie Pressekonferenzen, Demonstrationen und Happenings“ generiert wird.¹⁰⁷ Journalisten, aber beispielsweise auch PR-Manager, können somit binnen kürzester Zeit Meinungen zu spezifischen Themen (be-)schaffen und hinsichtlich ihrer Zwecke instrumentalisieren.¹⁰⁸ Welche Themen in welchen Medien und Mediengattungen letztlich aufbereitet werden, hängt laut SCHMIDT (2000a) vom Ausmaß des allgemeinen Interesses ab; insbesondere Themen der Politik, Wirtschaft oder des Sports seien in nahezu allen Medien(gattungen) vertreten.¹⁰⁹ Durch die Steuerung der öffentlichen Meinung können darüber hinaus langfristig gesellschaftliche Strukturen und Institutionen verändert werden.¹¹⁰

¹⁰² Vgl. Schmidt 2003, *Die Wirklichkeiten der Images*, S. 51 f.

¹⁰³ Vgl. Merten 1995, *Konstruktivismus als Theorie für die Kommunikationswissenschaft. Eine Einführung*, S. 9.

¹⁰⁴ Vgl. Merten & Westerbarkey 1994, *Public Opinion und Public Relations*, S. 192, S. 200.

¹⁰⁵ Merten 1994, *Evolution der Kommunikation*, S. 161.

¹⁰⁶ Vgl. Merten & Westerbarkey 1994, *Public Opinion und Public Relations*, S. 198.

¹⁰⁷ Merten & Westerbarkey 1994, *Public Opinion und Public Relations*, S. 202, S. 200.

¹⁰⁸ Vgl. Scholl 2015, *Die Wirklichkeit der Medien. Der Konstruktivismus in der Kommunikations- und Medienwissenschaft*, S. 438.

¹⁰⁹ Vgl. Schmidt 2000a, *Kalte Faszination. Medien · Kultur · Wissenschaft in der Mediengesellschaft*, S. 102.

¹¹⁰ Vgl. Merten & Westerbarkey 1994, *Public Opinion und Public Relations*, S. 202.

In seinen Ausführungen verfolgte das aktuelle Kapitel das Forschungsziel, die theoretische Basis für die Beantwortung der beiden Forschungsfragen 1 und 2 zu schaffen. Hinsichtlich einer offiziellen Anerkennung des E-Sports als Sportart in Deutschland prägen die ablehnende Haltung von Institutionen wie dem DOSB sowie Stereotypen von Video- und Computerspielern die öffentliche Meinung, worauf Befürworter mit Gegenargumentationen reagieren. Insofern schließt das dritte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 1: „Wie wird in der öffentlichen Meinung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne argumentiert?“. Den Erkenntnissen des aktuellen Kapitels zu Folge kann insbesondere durch den Einsatz medial vermittelter Meinungsführer sowie PR-erzeugten Images die öffentliche Meinung gesteuert werden. So sprechen sich Meinungsführer aus verschiedensten gesellschaftlichen Teilsystemen in der medialen Darstellung explizit für E-Sport als Sportart aus, wodurch Befürworter ihre Wirklichkeitsentwürfe stützen können. Daneben steuern Befürworter durch kontinuierliche PR-Arbeit dem negativen Image professionalisierter E-Sportler in der Gesellschaft entgegen, welches auf Stereotypen von Video- und Computerspielern beruht. Durch die bewusste Konstruktion und Verbreitung positiver gefärbter Wirklichkeitsentwürfe kann der Prozess beschleunigt werden, Stereotypen durch aktuellere Stereotypen zu verändern. In der öffentlichen Meinung wird somit durch den gezielten Verweis auf Meinungsführer sowie bewusste Image-Korrekturen für E-Sport als traditionelle Sportart argumentiert. Ziel der Befürworter ist es hierbei, durch die Steuerung der öffentlichen Meinung langfristig Entscheidungsträger zu überzeugen.

Hinsichtlich einer erfolgsversprechenden Medialisierung des E-Sports in Deutschland wiederum bedienen sich Medienschaffende zunehmend der Inszenierungsmuster klassischer Sportberichterstattung und passen die E-Sportinhalte an die Bedingungen des jeweiligen Mediums an. Insofern schließt das vierte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 2: „Wie wird der E-Sport in der medialen Darstellung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert?“. Den Erkenntnissen des aktuellen Kapitels zu Folge geben insbesondere Darstellungsformen Auskunft über die (un)bewusst erzeugten Wirklichkeitsentwürfe, welche Medienschaffende gegenüber ihren Rezipienten anbieten wollen. So wählen Medienschaffende beispielsweise die Darstellungsformen des (Sport-)Berichts, der (Sport-)Reportage oder des (Sportler-)Interviews, um E-Sport medial als traditionelle Sportart zu konstruieren. Inwieweit die Wirklichkeitsentwürfe in den genannten Darstellungsformen geprägt sind von der Sport-typischen Unmittelbarkeit und Nachvollziehbarkeit des Geschehens, soll in Kapitel 4.3. anhand einer medienanalytischen Betrachtung un-

tersucht werden. Daneben könnte die Tendenz überprüft werden, den professionalisierten E-Sport in der medialen Darstellung ebenfalls als Bestandteil der öffentlichen Freizeitgestaltung zu inszenieren. Von Interesse ist zudem, ob in der E-Sportdarstellung das gesellschaftliche Funktionsspektrum des Sportwesens wie die Förderung individueller und nationaler Identität aufgegriffen wird. Darüber hinaus soll untersucht werden, ob professionalisierte E-Sportler ebenfalls basierend auf ihrer Ästhetik, Zähigkeit oder ihres Erfolgs als traditionelle (Hoch-) Leistungssportler bis hin zu Sporthelden konstruiert werden. In der zu analysierenden E-Sportdarstellung sind somit insbesondere bewusste Wirklichkeitsentwürfe zu erwarten, anhand derer E-Sport medial als traditionelle Sportart konstruiert wird.

3. TRADITIONELLER UND ELEKTRONISCHER SPORT IN DER ÖFFENTLICHEN MEINUNG

Trotz mehrerer Anläufe von Befürwortern sowie dem Vorbild von rund 60 Nationen bleibt dem E-Sport in Ländern wie Deutschland eine offizielle Anerkennung als Sportart bislang verwehrt. Die ablehnende Haltung von Institutionen wie dem Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) sowie Stereotypen von Video- und Computerspielern prägen die öffentliche Meinung, worauf Befürworter mit Gegenargumentationen reagieren. In Bezug auf den Diskurs um die offizielle Legitimierung von E-Sport als Sportart schließt das dritte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 1: „Wie wird in der öffentlichen Meinung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne argumentiert?“. Dabei soll folgende These 1 aufgestellt werden: „Der elektronische Sport zieht in seiner Argumentation Parallelen zu (Hoch-)Leistungssportlern und Sportausrüstung des traditionellen Sports, während sich dieser unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom elektronischen Sport abgrenzt“. In seinen Ausführungen verfolgt das folgende Kapitel 3.1. das Forschungsziel, traditionellen und elektronischen Sport im Kontext ihrer diskursiven Verflechtung vorzustellen. Im Fokus der Betrachtungen stehen dabei jeweils die Dimensionen der Körperlichkeit und Technisierung, welchen sowohl in gesellschaftlicher als auch in wissenschaftlicher Hinsicht ein deutliches (Forschungs-)Interesse gilt.

3.1. Dimensionen des traditionellen und elektronischen Sports

Wie These 1 besagt, zieht der E-Sport in seiner Argumentation als Sportart im traditionellen Sinne Parallelen zu dessen (Hoch-)Leistungssportlern und Sportausrüstung, während sich der traditionelle Sport unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom E-Sport abgrenzt. Die wohl offensichtlichste Parallele zum traditionellen Sport zieht der elektronische Sport jedoch durch die Wahl seiner Begrifflichkeit. E-Sport ist die englischsprachige Kurzform des Begriffs *electronic sport*, zu Deutsch elektronischer Sport. Die Schreibweise des Begriffs E-Sport ist in der einschlägigen Literatur nicht einheitlich. So lassen sich beispielsweise die Ausdrücke E-Sport¹¹¹, e-sports¹¹², eSport¹¹³ und eSports¹¹⁴ finden. In der vorliegenden Arbeit soll die am häufigsten identifizierte Variante „E-Sport“ verwendet werden. Während der

¹¹¹ Vgl. z. B. Müller-Lietzkow 2006b, *Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?*.

¹¹² Vgl. z. B. Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*.

¹¹³ Vgl. z. B. Breuer & Daumann 2011, *eSport – von digitalen Medien zum digitalen Sport?*.

¹¹⁴ Vgl. z. B. Wagner 2006a, *On the scientific relevance of eSports*.

aus dem Englischen stammende Sportbegriff im Jahr 1828 Einzug ins Deutsche fand¹¹⁵, datiert der Begriff des E-Sports vermutlich auf die späten 1990er Jahre. So wurde die Begrifflichkeit laut WAGNER (2006a)¹¹⁶ erstmals im Zusammenhang mit der Gründung der Online Gamers Association (OGA) im Jahr 1999 erwähnt, ADAMUS (2009a)¹¹⁷ hingegen verweist vor dem Hintergrund der Gründung der Electronic Sports League (ESL) auf eine frühere Erwähnung im Jahr 1997. Anhand des Substantivs Sport betonen der E-Sport und seine Akteure seit jeher ihr Selbstverständnis als eine zum traditionellen Sport gleichwertige Sportart. Anders als das Adjektiv elektronisch vermuten lässt, bezieht sich dieses weniger auf die technische Ausrüstung der E-Sportler als vielmehr auf die digitalen Spielwelten der im E-Sport typischen Video- und Computerspielgenres und -titel.¹¹⁸

3.1.1. Sportspiele und weitere Genres des E-Sports

Traditioneller Sport ist jedoch nicht nur als Begriffsbestandteil im E-Sport enthalten, sondern zudem im Genre der Sportspiele, entweder als zentraler Spielinhalt oder als Komponente des Gesamtspiels.¹¹⁹ Neben Sportspielen umfassen die im elektronischen Sport vertretenen Video- und Computerspielgenres unter anderem auch Strategiespiele oder Shooter und decken somit analog zum traditionellen Sport ein breites Spektrum an Disziplinen ab.¹²⁰ Online-Rollenspiele bzw. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) werden in der einschlägigen Literatur bisweilen jedoch nicht als E-Sport aufgefasst. Als Begründung nennt BREUER (2011) deren Fokus auf alternative Realitäten sowie die vielfach nur über spezielle Modi zu implementierende Wettbewerbsfähigkeit der Genre-Titel.¹²¹ Darüber hinaus distanziert sich der elektronische Sport explizit von Managementspielen traditioneller Sportstrukturen sowie (bislang noch) von körperbetonten Videosportspielen. Diese sogenannten Exergames werden unter Verwendung von Standard- oder Spezial Eingabegeräten durch tendenziell grobmotorische Gesten oder Bewegungen des Spielers gesteuert.¹²² Insbesondere BREUER (2010) sowie BREUER und DAUMANN (2011) reflektieren eine Integration von physischen Spielsteuerungskonzepten in den europäischen E-Sport und somit eine Annäherung des elektronischen

¹¹⁵ Vgl. Röthig & Prohl 2003, *Sport (sport[s])*, S. 493.

¹¹⁶ Vgl. Wagner 2006a, *On the scientific relevance of eSports*, S. 437.

¹¹⁷ Vgl. Adamus 2009a, *E-Sport: Zum (vergeblichen) Versuch der Abgrenzung des traditionellen Sports von seinem elektronischen Nachwuchs*, S. 231.

¹¹⁸ Vgl. Adamus 2009a, *E-Sport: Zum (vergeblichen) Versuch der Abgrenzung des traditionellen Sports von seinem elektronischen Nachwuchs*, S. 229 f.

¹¹⁹ Vgl. Müller-Lietzkow 2013, *Wie viel Sport steckt wirklich in digitalen Spielen? Entwurf einer Taxonomie*, S. 310.

¹²⁰ Vgl. Breuer & Daumann 2011, *eSport – von digitalen Medien zum digitalen Sport?*, S. 184.

¹²¹ Vgl. Breuer 2011, *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*, S. 7.

¹²² Vgl. Müller-Lietzkow 2013, *Wie viel Sport steckt wirklich in digitalen Spielen? Entwurf einer Taxonomie*, S. 311.

Sports an das traditionelle Sportverständnis.¹²³ Landläufig wird in der Gesellschaft mit Sport insbesondere körperliche Ertüchtigung, aber auch Leistungsorientierung und Sportsgeist in Training und Wettbewerb assoziiert.

Die gesellschaftliche Auffassung von Sport wurde in Deutschland in den vergangenen Jahrzehnten insbesondere vom Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) sowie seiner Vorgängerorganisation, dem Deutschen Sportbund (DSB), geprägt. Der DOSB gilt als mitgliederstärkste Personen-Vereinigung Deutschlands und wurde im Jahr 2006 durch den Zusammenschluss des Nationalen Olympischen Komitees für Deutschland (NOK) sowie des Deutschen Sportbundes gegründet.¹²⁴ Dem Internetauftritt des DOSB lassen sich Ende des Jahres 2017 unter der Rubrik „Was ist Sport?“ unter anderem Ausführungen zur Bestimmung des Sportbegriffs sowie Auszüge aus der Aufnahmeordnung der Dachorganisation¹²⁵ entnehmen. Zur Begriffsbestimmung von Sport verweist der DOSB unkommentiert auf folgenden Eintrag im Sportwissenschaftlichen Lexikon der Herausgeber RÖTHIG und PROHL (2003):¹²⁶

„Seit Beginn des 20. Jahrhunderts hat sich S. zu einem umgangssprachlichen, weltweit gebräuchten Begriff entwickelt. Eine präzise oder gar eindeutige begriffliche Abgrenzung lässt sich deshalb nicht vornehmen. Was im allgem. unter S. verstanden wird, ist weniger eine Frage wissenschaftlicher Dimensionsanalysen, sondern wird weit mehr vom alltagstheoretischen Gebrauch sowie von den historisch gewachsenen und tradierten Einbindungen in soziale, ökonomische, politische und rechtliche Gegebenheiten bestimmt. Darüber hinaus verändert, erweitert und differenziert das faktische Geschehen des Sporttreibens selbst das Begriffsverständnis von S.“¹²⁷

Auf Grund seiner internationalen Verwendung könne die Begrifflichkeit des Sports demnach nicht pauschal definiert werden, sondern bestimme sich vielmehr länderspezifisch aus dessen jeweiligen Alltagsgebrauch, historischen Wurzeln sowie tradierten Rahmenbedingungen. Jedoch räumen die Herausgeber ein, dass das alltägliche Sporttreiben die gesellschaftliche Auffassung von Sport beeinflussen kann¹²⁸, wie vermutlich auch in Deutschland das Betreiben von E-Sport langfristig das Alltagsverständnis von Sport auf digitale Spielwelten erweitern kann. Bislang ist E-Sport kein Mitglied des Deutschen Olympischen Sportbundes und gilt daher in Deutschland offiziell nicht als Sportart anerkannt.

¹²³ Vgl. Breuer 2010, *Förderungswürdigkeit und -möglichkeiten des elektronischen Sports*, S. 150; Breuer & Daumann 2011, *eSport – von digitalen Medien zum digitalen Sport?*, S. 194 f.

¹²⁴ Vgl. Tiedemann 2005, *Was ist Gegenstand der Sportwissenschaft?*, S. 2; Deutscher Olympischer Sportbund 2017a, *Kurzporträt des Deutschen Olympischen Sportbundes*, o. S.

¹²⁵ In der Fassung des Beschlusses vom 20. Mai 2006, geändert von der Mitgliederversammlung des DOSB am 06. Dezember 2014 in Dresden.

¹²⁶ Vgl. Deutscher Olympischer Sportbund 2017d, *Was ist Sport?*, o. S.

¹²⁷ Röthig & Prohl 2003, *Sport (sport[s])*, S. 493.

¹²⁸ Vgl. Röthig & Prohl 2003, *Sport (sport[s])*, S. 493.

3.1.2. Realdefinition von Sport nach dem DOSB

Um in den DOSB aufgenommen werden zu können, müssen potentielle Mitglieder wie Spitzenfachverbände oder Sportverbände neben organisatorischen insbesondere sportliche Voraussetzungen erfüllen. Gemäß der Ende 2017 auf der Homepage auszugsweise publizierten Aufnahmeordnung¹²⁹ muss erstens eine „eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität“ Ziel der Ausübung der betreffenden Sportart sein. Diese eigenmotorische Aktivität liege unter anderem nicht vor bei „Denkspielen“ sowie bei der „Bewältigung technischen Gerätes ohne Einbeziehung der Bewegung des Menschen“.¹³⁰ Zweitens muss die eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität Selbstzweck der Ausübung der betreffenden Sportart sein.¹³¹ Der DOSB spricht dem E-Sport bislang insbesondere das Vorliegen dieser beiden Voraussetzungen ab und verweist auf die unzureichende Körperlichkeit sowie die damit einhergehende Technisierung des E-Sportlerkörpers. Drittens muss die Sportart die Einhaltung ethischer Werte wie beispielsweise „Fairplay, Chancengleichheit, Unverletzlichkeit der Person und Partnerschaft“ durch Regeln bzw. ein Wettkampfsystem und Klasseneinteilungen garantieren. Ethische Werte seien unter anderem nicht gegeben bei „Konkurrenzhandlungen, die [...] eine tatsächliche oder simulierte Körperverletzung bei Einhaltung der gesetzten Regeln beinhalten“.¹³² Der Deutsche Olympische Sportbund spricht dem E-Sport auch die letztgenannte Voraussetzung ab, wozu die Organisation gewalthaltige Titel wie Counter-Strike als Königsdisziplin des E-Sports bewogen haben mögen.

Sportliche wie organisatorische Voraussetzungen zur Aufnahme in den DOSB basieren bis dato auf einem im Jahr 1980 vom Wissenschaftlichen Beirat der Vorgängerorganisation DSB veröffentlichten Kriterienkatalog zur Bestimmung des Sportbegriffs. Anhand des Katalogs, aber auch der daraus abgeleiteten Voraussetzungen, sollten unter anderem Entscheidungen über Anträge von Spitzenfachverbänden oder Sportverbänden zur Aufnahme in den D(O)SB gerechtfertigt werden.¹³³ Der Wissenschaftliche Beirat entwickelte seinen Kriterienkatalog aus der „sportlichen Wirklichkeit“¹³⁴; anzunehmen ist jedoch auch, dass in den Katalog Interessen und Haltungen des DSB eingeflossen sind, zumal dieser im Auftrag des Präsidiums angefertigt wurde. Anders als die Rubrik „Was ist Sport?“ vermuten lässt, lassen sich daher aus

¹²⁹ Die zitierten, sportlichen Voraussetzungen werden ebenfalls in der (von der Mitgliederversammlung des DOSB am 01. Dezember 2018 in Düsseldorf) zuletzt geänderten Aufnahmeordnung genannt (vgl. Deutscher Olympischer Sportbund 2018a, *Aufnahmeordnung des DOSB*, S. 2 f.).

¹³⁰ Deutscher Olympischer Sportbund 2017d, *Was ist Sport?*, o. S.

¹³¹ Vgl. Deutscher Olympischer Sportbund 2017d, *Was ist Sport?*, o. S.

¹³² Deutscher Olympischer Sportbund 2017d, *Was ist Sport?*, o. S.

¹³³ Vgl. Wissenschaftlicher Beirat des DSB 1980, *Zur Definition des Sports*, S. 437.

¹³⁴ Wissenschaftlicher Beirat des DSB 1980, *Zur Definition des Sports*, S. 437.

der Realdefinition des Deutschen Olympischen Sportbunds kaum Schlussfolgerungen über das Wesen des Sports ziehen, scheut sich doch der DOSB zudem unter dem Verweis auf RÖTHIG und PROHL (2003) vor einer eindeutigen Definition des Sportbegriffs.¹³⁵ Auch der Wissenschaftliche Beirat des DSB betonte bereits, dass sein Kriterienkatalog vielmehr der Eingrenzung als weniger der Definition des Sportbegriffs diene. Auf Grund ihrer Bedeutungsvielfalt lasse sich die Begrifflichkeit nämlich weder „sachlich fest[zulegen]“ noch in ein „eng umrissenes Klassifikationssystem ein[zujordnen]“. ¹³⁶ Zeitgleich zu dieser Einschätzung vollzog sich laut des Sportwissenschaftlers TIEDEMANN (2003) ein Paradigmenwechsel innerhalb seines Fachs: Renommiertere Sportwissenschaftler der deutschsprachigen Literatur wie RÖTHIG und PROHL als Herausgeber des Sportwissenschaftlichen Lexikons negierten mehrheitlich nun ebenfalls die Sinnhaftigkeit bzw. die Möglichkeit einer Sportdefinition.¹³⁷ Konsequenz dieser Wende seien definitorische Beliebigkeit und Unklarheit über das Begriffsverständnis von Sport.¹³⁸ Eine Auswahl an mehr oder minder präzisen Definitionsansätzen der deutschsprachigen Literatur von 1908 bis 2004 versammelt TIEDEMANN (2006) in seinen „Texten zum Sport-Begriff“. ¹³⁹ Eine allgemeingültige Definition des zentralen Gegenstands der Sportwissenschaft lässt sich jedoch bislang nicht identifizieren.

3.1.3. Körperlichkeit als konstitutives Merkmal des Sports

Auf welche Nominaldefinition der einschlägigen Literatur auch immer der E-Sport sein Selbstverständnis als Sportart stützen mag, die einflussreichste Institution der deutschen Sportlandschaft lehnt den E-Sport bislang insbesondere auf Grund seiner unzureichenden eigenmotorischen Aktivität als Sportart ab. In Anlehnung an den Kriterienkatalog des Wissenschaftlichen Beirats des DSB bestimmt sich die geforderte eigenmotorische Aktivität aus einer oder mehreren „koordinative[n] und konditionelle[n] Fähigkeiten (Kraft, Ausdauer, Koordination, Schnelligkeit, etc.)“ des Sportlers.¹⁴⁰ Ob sich das Kriterium auf grobmotorische Bewegungen beschränkt oder auch feinmotorische Bewegungen umfassen kann, lässt der DOSB in seiner Aufnahmeordnung allerdings offen. Zweifelsohne jedoch stellt die Eigenmotorik und damit die Körperlichkeit des Sportlers ein konstitutives Merkmal des Sportverständnisses des DOSB dar, wurde sie doch als erste Voraussetzung der Aufnahmeordnung platziert. Dabei

¹³⁵ Mitte des Jahres 2020 sind auf der Homepage des DOSB weder die Rubrik „Was ist Sport?“ noch anderweitige Ausführungen zum Sportbegriff auffindbar.

¹³⁶ Wissenschaftlicher Beirat des DSB 1980, *Zur Definition des Sports*, S. 437.

¹³⁷ Vgl. Tiedemann 2003, *Was ist Gegenstand der Sportwissenschaft?*, S. 2.

¹³⁸ Vgl. Tiedemann 2004b, *Sport (und Bewegungskultur) für Historiker. Ein Versuch, die zentralen Begriffe zu präzisieren*, S. 2.

¹³⁹ Vgl. Tiedemann 2006, *Texte zum Sport-Begriff*, S. 1–12.

¹⁴⁰ Wissenschaftlicher Beirat des DSB 1980, *Zur Definition des Sports*, S. 438.

klingt der cartesianische Dualismus von Körper und Geist an; eine mentale Beteiligung am Sporttreiben lässt die Dachorganisation nämlich weitgehend unberücksichtigt. Auch misst der Deutsche Olympische Sportbund dem Sportgerät gegenüber der Körperlichkeit einen untergeordneten Stellenwert bei. Analog zum DOSB ist die Körperlichkeit des Sportlers in den von TIEDEMANN (2006) versammelten Nominaldefinitionen unter anderem ebenfalls als körperliche Bewegung charakterisiert. So versteht beispielsweise HEINEMANN (1983) Körperlichkeit im Sinne von „körperliche[r] Bewegung“, für welche unter anderem „Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse, z. B. in der Motorik, der Kraft, der Schnelligkeit, der Ausdauer“ erforderlich sind.¹⁴¹ Der Sportwissenschaftler GÜLDENPFENNIG (2000) wiederum fasst Körperlichkeit als „körperliche[r] Bewegung“ auf, die im Sport um ihrer selbst willen ausgeführt wird.¹⁴² Unklar bleibt jedoch auch bei den beiden Autoren, ob die körperlichen Bewegungen der Sportler tendenziell grobmotorische Bewegungen umfassen oder sich auch auf feinmotorische Bewegungen beziehen können. Eindeutiger äußert sich hier TIEDEMANN (2017), für welchen „(gekonnte) Bewegung[en]“ fein- oder grobmotorischer Natur denkbar sind, solange die Bewegung für die Ausübung der Aktivität von zentraler Bedeutung ist.¹⁴³

Neben einer Charakterisierung als körperliche Bewegung ist die Körperlichkeit des Sportlers in den von TIEDEMANN (2006) versammelten Nominaldefinitionen der deutschsprachigen Literatur weiterhin unter anderem als körperliche Leistungsfähigkeit ausgeprägt. So versteht beispielsweise VOLKAMER (1984) Körperlichkeit im Sinne von „körperlichen Mitteln“, anhand derer sportliche Herausforderungen gemeistert werden können.¹⁴⁴ Analog zur Aufnahmeordnung des Deutschen Olympischen Sportbunds klingt in den gut 40 Nominaldefinitionen der Jahre 1908 bis 2004 ebenfalls tendenziell der cartesianische Dualismus von Körper und Geist an; eine mentale Beteiligung am Sporttreiben scheint in den wenigsten Definitionsansätzen berücksichtigt. Darunter lässt sich beispielsweise der Ansatz von SILBERSTEIN (1911) identifizieren, der Sport als eine „Befreiung von Leib und Seele aus der Enge“ des Korsetts des Arbeitsalltags versteht.¹⁴⁵ Rund vier Jahrzehnte später bezeichnet GUDENUS (1950) Breiten- und Spitzensport trotz unterschiedlicher Ausprägungen als einen im Kern „mit vollem körperlich-seelisch-geistigem Einsatz geführte[n] Wettkampf“. ¹⁴⁶ Der Philosoph SEEL (1995) wiederum nennt Körper und Seele als Bedingung, aber auch Grenze der Leistungsfähigkeit

¹⁴¹ Heinemann 1983, *Einführung in die Soziologie des Sports*, S. 32 f.

¹⁴² Güldenpfennig 2000, *Sport: Kritik und Eigensinn. Der Sport der Gesellschaft*, S. 201.

¹⁴³ Tiedemann 2017, *Sport – Vorschlag einer Definition*, S. 12.

¹⁴⁴ Volkamer 1984, *Zur Definition des Sports*, S. 196.

¹⁴⁵ Silberstein 1911, *Sport und Arbeiter*, S. 3.

¹⁴⁶ Gudenus 1950, *Sport ist Kampf*, S. 11.

des Sportlers. So könne der Sport aufgefasst werden als eine „Zeilebation des menschliden Unvermögens, seiner selbst physisch (und auch psychisch) Herr zu werden“.¹⁴⁷ Darüber hinaus scheinen in den wenigsten der von TIEDEMANN (2006) versammelten Nominaldefinitionen die technischen Gerätschaften des Sportlers berücksichtigt, allenfalls ist von Technik im Sinne der Ausübungsweise einer speziellen Sportart die Rede. So versteht HESSEN (1908) Sport als „Streben nach Vervollkommnung, nach Beherrschung der betreffenden Technik“, welche die Sportler in Training und Wettbewerb anwenden und weiterentwickeln.¹⁴⁸ Auch der Sporthistoriker BERNETT (1972) verweist auf das „Streben nach technischem Können, [...] im geregelten Wettkampf“.¹⁴⁹ Demgegenüber fasst WILDT (1968) Technik im Sinne der vorliegenden Arbeit als Sportausrüstung auf, welche im Zuge der Professionalisierung der Sportlandschaft eine „Normierung“ erfahre.¹⁵⁰

3.1.4. Motorsport und weitere definitorische Grenzfälle

Wenn mentale und technische Aspekte sowohl in der Realdefinition des DOSB als auch in den von TIEDEMANN (2006) versammelten Nominaldefinitionen einen der Körperlichkeit des Sportlers untergeordneten Stellenwert besitzen, warum gilt dann der vermeintliche Denksport Schach in Deutschland als Sportart? Die gleiche Frage lässt sich auch für den technologiegetriebenen Motorsport formulieren, so wie im gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Diskurs zudem strittig ist, ob Sportschießen, Reiten oder Billard¹⁵¹ als Sport anzusehen ist. Tatsächlich gelten „Sportaktivitäten [...], für die motorische Aktivität gegenüber kognitiven Anforderungen eher nachrangig ist oder im Wesentlichen in der Beherrschung spezifischer Sportgeräte besteht“ laut des Sportwissenschaftlers FAHRNER (2013) als definitorische Grenzfälle.¹⁵² Allen Zweifeln zum Trotz erkannten einflussreiche Institutionen wie der DOSB sowie das Internationale Olympische Komitee (IOC) unter anderem Schach, Motorsport und Schießsport als Sportarten an, Sportschießen ist zudem Disziplin der Olympischen Sommerspiele.¹⁵³ Insbesondere zur fraglichen Legitimierung von Schach als Sportart lässt sich Ende 2017 auf dem Internetauftritt des DOSB folgende Stellungnahme finden:

¹⁴⁷ Seel 1995, *Die Zeilebation des Unvermögens – Zur Ästhetik des Sports*, S. 124.

¹⁴⁸ Hessen 1908, *Der Sport*, S. 5.

¹⁴⁹ Bernett 1972, *Sport (sports)*, S. 212.

¹⁵⁰ Wildt 1968, *Leibesübungen*, S. 96.

¹⁵¹ Vgl. Koubek 2015, *Ist E-Sport eine Sportart?*, S. 5.

¹⁵² Fahrner 2013, *Sportwissenschaft als Fachdisziplin*, S. 32.

¹⁵³ Vgl. Deutscher Olympischer Sportbund 2017b, *Spitzenverbände, nicht olympisch*, o. S.; Deutscher Olympischer Sportbund 2017c, *Spitzenverbände, olympisch*, o. S.; Association of IOC Recognised International Sports Federations 2017, *About ARISF. Who We Are*, o. S.; The Association of Summerolympic International Federations 2017, *Members*, o. S.

„Der Turnierschachspieler muss hohe kognitive, psychische und körperliche Anforderungen erfüllen, will er erfolgreich sein. Verschiedene wissenschaftliche Untersuchungen bei Turnierschachspielern haben ergeben, dass beim Schach entstehende Stresssituationen vor allem durch eine gute körperliche Leistungsfähigkeit (Kondition) gemeistert werden können. Also muss ein Schachspieler auch körperlich fit sein, will er in den Wettkämpfen bestehen. Daraus kann gefolgert werden, dass Schach in seiner Turnierform als Sportart gilt.“¹⁵⁴

Der DOSB begründet die Mitgliedschaft des Deutschen Schachbundes folglich mit der körperlichen Leistungsfähigkeit von (Turnier-)Schachspielern und verweist auf Konditionstraining, welches Schachspieler mitunter zum Erhalt ihrer mentalen Leistungsfähigkeit in Trainings- und Wettbewerbssituation betreiben.

Ungeachtet dessen benötigen auch E-Sportler eine solide körperliche Grundkonstitution, um in Stress-Situationen in Training und Wettbewerb mental leistungsfähig zu bleiben. Empirischen Studien zu Folge betreiben insbesondere (semi-)professionelle E-Sportler analog zu Turnier-Schachspielern mehrmals pro Woche traditionelle Sportarten und Konditionstraining.¹⁵⁵ Nichtsdestotrotz wurde der E-Sport bislang weder vom Deutschen Olympischen Sportbund noch vom Internationalen Olympischen Komitee als Mitglied aufgenommen. Eventuell hinkt jedoch auch der Vergleich mit dem Schach, zumal der Deutsche Schachbund als Gründungsmitglied der Vorgängerorganisation DSB gilt und aus diesem Grund bis dato einen Sonderstatus zu genießen scheint. Darüber hinaus ziehen der deutsche E-Sport und seine Akteure regelmäßig (mehr oder minder erfolgreich) Parallelen zum vom DOSB und IOC als Sportart anerkannten Schieß- und Motorsport. Ähnlich wie beim Sportschießen die Bewegung des Ziels bedeutsam für einen Treffer ist, so sei auch beim E-Sport die feinmotorische Beherrschung des Sportgeräts entscheidend für einen Sieg über Kontrahenten. Daneben sei der E-Sport analog zum Motorsport ebenfalls getrieben von der Existenz, Leistungsfähigkeit und Qualität seiner technischen Sportgeräte und -infrastruktur.¹⁵⁶ Von einer offiziellen Anerkennung als Sportart könnte der E-Sport in Deutschland insbesondere durch eine Berücksichtigung in der bundesdeutschen Sportförderung profitieren¹⁵⁷, aber auch von öffentlicher Aufmerksamkeit, regelmäßiger Präsenz in den klassischen Massenmedien und verstärktem Sponsoren-Engagement. Eine Legitimierung als Sportart wird laut HEINEMANN (2007) von Institu-

¹⁵⁴ Deutscher Olympischer Sportbund 2006, *Die Frage vom 08.05.2006: Warum gilt Schach eigentlich als Sportart?*, o. S.

¹⁵⁵ Vgl. Müller-Lietzkow 2006b, *Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?*, S. 105.

¹⁵⁶ Vgl. Adamus 2009a, *E-Sport: Zum (vergeblichen) Versuch der Abgrenzung des traditionellen Sports von seinem elektronischen Nachwuchs*, S. 236.

¹⁵⁷ Vgl. Breuer 2010, *Förderungswürdigkeit und -möglichkeiten des elektronischen Sports*, S. 158 f.

tionen wie dem DOSB oftmals nach deren sportpolitischen Interessen vorgenommen¹⁵⁸, seltener nach Übereinstimmungen mit Nominal- bzw. Realdefinitionen.

3.1.5. Engerer und weiterer Definitionsansatz des E-Sports

Im Vergleich zur Vielzahl an Sportdefinitionen dominieren in der einschlägigen Literatur zwei Definitionsansätze des Begriffs des elektronischen Sports. Diese beiden Ansätze werden von ihren Autoren als weitere bzw. als engere Definition des E-Sports aufgefasst. Im weiteren Sinn definiert WAGNER (2006a) E-Sport als „an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies“.¹⁵⁹ Wie der Autor betont, stellt der E-Sport sowohl Anforderungen an die mentale als auch die körperliche Leistungsfähigkeit seiner Spieler. Unter Zuhilfenahme von technischer Ausrüstung können E-Sportler diese analog zum traditionellen Sport in einem breiten Spektrum an Disziplinen trainieren. In einem weiteren Essay ergänzt WAGNER (2006b), dass E-Sportler die auf diesem Wege entwickelten Fähigkeiten häufig „im Wettbewerb mit anderen Spielern nach vorgegebenen Regeln“ vergleichen.¹⁶⁰ Im engeren Sinn wiederum bezeichnet laut MÜLLER-LIETZKOW (2006a) E-Sport

„das wettbewerbsmäßige Spielen von Video- oder Computerspielen im Einzel- oder Mehrspielermodus. E-Sport versteht sich entsprechend des klassischen Sportbegriffs und erfordert sowohl Spielkönnen (Hand-Augen-Koordination, Reaktionsschnelligkeit) als auch strategisches und taktisches Verständnis (Spielübersicht, Spielverständnis). [...] Teilweise werden Teams von Trainern unterstützt, die ihnen taktisches Verständnis und Techniken im ausgereiften Trainingsprozess vermitteln“.¹⁶¹

Wie der Autor übereinstimmend mit WAGNER (2006a) erläutert, stellt der E-Sport gleichwohl Anforderungen an die mentale und körperliche Leistungsfähigkeit des Spielers, insbesondere an dessen Strategie- und Taktikverständnis bzw. Spielkönnen. Die Existenz der erforderlichen technischen Ausrüstung wird im Gegensatz zu WAGNER (2006a) jedoch implizit vorausgesetzt. Weiterhin detailliert MÜLLER-LIETZKOW (2006a), dass

„es keine Seltenheit mehr [ist], dass Spieler oder Teams für Geld spielen (Progaming). Die Spieler trainieren und es gibt internationale Ligen und Nationalteams. [...] Hauptsächlich werden Wettkämpfe in den Disziplinen Ego- und Taktikshooter (Counterstrike, Battlefield 1942, Quake) und Echtzeitstrategie (Warcraft 3, Starcraft) ausgetragen. Es haben sich aber auch schon Sportspiele und Rennsimulationen auf Wettkampfebene in diesem Kanon international

¹⁵⁸ Vgl. Heinemann 2007, *Einführung in die Soziologie des Sports*, S. 54.

¹⁵⁹ Wagner 2006a, *On the scientific relevance of eSports*, S. 439.

¹⁶⁰ Wagner 2006b, *Virtueller Wettbewerb – Zur Entwicklung des E-Sport in Korea und Deutschland*, S. 44.

¹⁶¹ Müller-Lietzkow 2006a, *Leben in medialen Welten. E-Sport als Leistungs- und Lernfeld*, S. 30.

profiliert“.¹⁶²

Analog zum traditionellen Sport zeichnet sich der E-Sport laut MÜLLER-LIETZKOW (2006a) ebenfalls durch einen (inter)nationalen Leistungsvergleich im organisierten Wettbewerb eines Liga- bzw. Turniersystems aus.¹⁶³ Während der Autor in seinem Definitionsansatz Übereinstimmungen von (semi-)professionellem E-Sport mit traditionellem (Hoch-)Leistungssport nahe legt, scheint WAGNER (2006a) insbesondere Parallelen zwischen freizeitorientierten Amateurspielern und Breitensportlern zu ziehen. Ein konstitutives Merkmal beider Ansätze stellt die mentale und körperliche Leistungsfähigkeit des E-Sportlers dar.

Sowohl der weitere als auch der engere Definitionsansatz nach WAGNER (2006a) bzw. MÜLLER-LIETZKOW (2006a) legt seinem Verständnis von E-Sport einen traditionellen Sportbegriff zu Grunde, mitunter ohne dessen definitorischem Spektrum gerecht werden zu können: So leitet WAGNER (2006a) seinen Definitionsansatz des E-Sports sukzessive aus einer traditionellen Sportdefinition des Sportwissenschaftlers TIEDEMANN (2004a) her.¹⁶⁴ MÜLLER-LIETZKOW hingegen zieht anhand der sieben Dimensionen Physiologie, Psychologie, Organisationsstrukturen, Wettkampfsysteme, Gesellschaft, Medialisierung und Technisierung einen positiven Vergleich zwischen traditionellem und elektronischem Sport.¹⁶⁵ Der Autor resümiert in seinem Definitionsansatz, dass „E-Sport [...] sich entsprechend des klassischen Sportbegriffs [versteht]“.¹⁶⁶ In der einschlägigen Literatur wird am weiteren Definitionsansatz des E-Sports nach WAGNER (2006a) insbesondere die unzureichend begründete Auswahl und Abwandlung der traditionellen Sportdefinition nach TIEDEMANN (2004a) kritisiert. Der engere Ansatz nach MÜLLER-LIETZKOW (2006a) hingegen steht in der Kritik, mangels bibliographischer Angaben die Existenz einer allgemeingültigen Definition des traditionellen Sportbegriffs zu suggerieren.¹⁶⁷ Dennoch scheinen gerade der selbstverständliche Umgang mit dem Sportbegriff die Eigenwahrnehmung des E-Sports und seiner Akteure als eine zum traditionellen Sport gleichwertige Sportart zum Ausdruck zu bringen.

¹⁶² Müller-Lietzkow 2006a, *Leben in medialen Welten. E-Sport als Leistungs- und Lernfeld*, S. 30.

¹⁶³ Der eSport-Bund Deutschland (ESBD) folgt in weiten Teilen dem engeren Definitionsansatz des E-Sports: „eSport ist der unmittelbare Wettkampf zwischen menschlichen Spielern und Spielerinnen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln“ (vgl. eSport-Bund Deutschland 2019, *Satzung des eSport-Bund Deutschland e.V.*, S. 2).

¹⁶⁴ Vgl. Tiedemann 2004a, *Sport (and culture of physical motion) for historians. An approach to precise the central term(s)*, S. 3; Wagner 2006a, *On the scientific relevance of eSports*, S. 438 f.

¹⁶⁵ Vgl. Müller-Lietzkow 2006b, *Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?*, S. 105 ff.

¹⁶⁶ Müller-Lietzkow 2006a, *Leben in medialen Welten. E-Sport als Leistungs- und Lernfeld*, S. 30.

¹⁶⁷ Vgl. Adamus 2015, *Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen – eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene*, S. 16.

3.1.6. Versportlichung des elektronischen Sports

Der traditionelle Sport scheint dem Selbstverständnis des E-Sports und somit einer vermeintlichen Versportlichung professionalisierten Video- und Computerspiels bislang mit Skepsis zu begegnen. Unter dem Schlagwort der „Versportlichung der Gesellschaft“ wurde neuartigen (Sport-)Aktivitäten im wissenschaftlichen Diskurs bereits Ende der 1980er Jahre nachgesagt, vom gesellschaftlichen Ansehen des traditionellen Sports profitieren zu wollen.¹⁶⁸ Im Allgemeinen wurden in der einschlägigen Literatur die Tendenzen gesellschaftlicher Teilsysteme missbilligt, sportliche Attribute und Werte wie Leistungsfähigkeit oder Sportsgeist für sich zu beanspruchen. Mit der „Versportlichung der Gesellschaft“ einher ginge eine Verwässerung des traditionellen Sportverständnisses, welche wiederum mit dem Schlagwort „Entsportung des Sports“ umschrieben wurde.¹⁶⁹ Bis dato scheint der traditionelle Sport stets um eine Entsportlichung seines Wesens zu fürchten, wodurch sich auch erklären ließe, warum dem E-Sport seitens des DOSB eine offizielle Anerkennung als Sportart bislang verwehrt bleibt. Durch eine offizielle Legitimierung als Sportart drohen die Ränder des traditionellen Sportbegriffs anscheinend noch unschärfer zu werden, als sie sowieso schon sind, wie mit Verweis auf den vermeintlichen Denksport Schach oder technologiegetriebene Sportarten wie Motorsport angemerkt werden darf. Den Vorbehalt seitens des Deutschen Olympischen Sportbundes könnten laut KOUBEK (2015) zudem Stereotypen „über das Wesen des Sports (und des Computerspiels), über den Körper des Sportlers (und den Körper des Computerspielers) sowie über das Verhältnis von Sport und Technik“ zu Grunde liegen.¹⁷⁰ Flankiert wird die scheinbar offensichtliche Gegensätzlichkeit von traditionellem und elektronischem Sport vom gesellschaftlichen Diskurs um deren potentielle Auswirkungen. Während dem traditionellen Sport eine gesundheitsförderliche Wirkung zugeschrieben wird, wird E-Sport bisweilen mit Gewalttransfer und Suchtgefährdung in Verbindung gebracht.

Je mehr sich der E-Sport nun um die Anerkennung als Sportart bemüht und Parallelen zum traditionellen Sport zieht, desto stärker scheint sich dieser in seiner Argumentation auf seinen innersten Bedeutungskern zurückzuziehen. Gemäß des Drei-Ebenen-Modells nach HÄGELE (1982) beschreibt der innere Bedeutungskern bzw. die erste Modellebene jenes idealtypische Sportverständnisses, charakterisiert durch

„typisch sportliche motorische Aktivität (Leichtathletik, Turnen, Schwimmen, Kampfspiele),

¹⁶⁸ Vgl. Digel 1995, *Was ist Gegenstand der Sportwissenschaft?*, S. 9.

¹⁶⁹ Vgl. Grupe 1988, *Menschen im Sport 2000. Von der Verantwortung der Person und der Verpflichtung der Organisation*, S. 49 f.

¹⁷⁰ Koubek 2015, *Ist E-Sport eine Sportart?*, S. 12.

typisch sportlicher Bedeutungsgehalt (Sich-Erleben vom Leibe her; Selbstverwirklichung), typisch sportliche Leistung (personengebunden; erlebnisorientiert) sowie typisch sportliche soziale Beziehung (Fairplay; Solidaritätsprinzip)“.¹⁷¹

Laut des Sportwissenschaftlers bildet insbesondere die Eigenmotorik und somit die Körperlichkeit des Sportlers den innersten Bedeutungskern des Sports. Analog zum Sportverständnis des DOSB klingt bei HÄGELE (1982) ebenfalls der cartesianische Dualismus von Körper und Geist an; auch hier bleibt eine mentale Beteiligung am Sporttreiben unberücksichtigt. Der idealtypische Sportler vollführt tendenziell grobmotorische Bewegungen wie beispielsweise Lauf-, Sprung- oder Wurfbewegungen in der Sportart Leichtathletik. Technik wird weder im Sinne der Ausübungsweise einer speziellen Sportart noch im Sinne von technischen Gerätschaften des Sportlers erwähnt und scheint folglich vom idealtypischen Sportverständnis ausgeschlossen. Vielmehr platziert HÄGELE (1982) technologiegetriebene Sportarten wie Motorsport und Aero-Sport, aber auch den vermeintlichen Denksport Schach, auf der zweiten, realweltlich orientierten Ebene seines Sportmodells.¹⁷² Diesen Sportarten mangle es an ein oder zwei idealtypischen Merkmalen, „ansonsten aber [kommen sie] dem Wesen sportlicher Aktivitäten recht nahe“, wie der Autor seine Platzierung begründet.¹⁷³ Der E-Sport selbst betont seine Nähe zu technologiegetriebenen Sportarten und mag sich deshalb vermutlich ebenfalls auf der zweiten Modellebene positionieren. Der traditionelle Sport hingegen erkennt E-Sport bislang nicht als Sportart an und scheint ihn daher allenfalls auf der dritten Ebene, dem „nichtsportliche[n] Grenzbereich“, anzusiedeln.¹⁷⁴

In seinen Ausführungen verfolgte das aktuelle Kapitel 3.1. das Forschungsziel, traditionellen und elektronischen Sport im Kontext ihrer diskursiven Verflechtung vorzustellen. Hinsichtlich einer offiziellen Anerkennung des E-Sports als Sportart in Deutschland prägen die ablehnende Haltung von Institutionen wie dem DOSB sowie Stereotypen von Video- und Computerspielern die öffentliche Meinung, worauf Befürworter mit Gegenargumentationen reagieren. Insofern schließt das dritte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 1: „Wie wird in der öffentlichen Meinung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne argumentiert?“. Dabei wurde folgende These 1 aufgestellt: „Der elektronische Sport zieht in seiner Argumentation Parallelen zu (Hoch-) Leistungssportlern und Sportausrüstung des traditionellen Sports, während sich dieser unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom elektronischen Sport abgrenzt“. Den

¹⁷¹ Hägele 1982, *Zur Konstitutionsproblematik des Sports*, S. 198.

¹⁷² Vgl. Hägele 1982, *Zur Konstitutionsproblematik des Sports*, S. 199 f.

¹⁷³ Hägele 1982, *Zur Konstitutionsproblematik des Sports*, S. 200.

¹⁷⁴ Hägele 1996, *Reflexionen zur Sportwissenschaft. Eine wissenschaftssoziologische Studie*, S. 43.

Erkenntnissen des aktuellen Kapitels zu Folge stellt die Körperlichkeit des Sportlers im Sinne von dessen körperlicher Bewegung ein konstitutives Element der Realdefinition des DOSB, der von TIEDEMANN (2006) versammelten Nominaldefinitionen sowie des idealtypischen Sportverständnisses nach HÄGELE (1982) dar. In den Nominaldefinitionen ist das konstitutive Merkmal der Körperlichkeit zudem im Sinne von körperlicher Leistungsfähigkeit des Sportlers charakterisiert. Der E-Sport betont in seinem weiteren sowie in seinem engeren Definitionsansatz nach WAGNER (2006a) bzw. MÜLLER-LIETZKOW (2006a) ebenfalls die körperliche Leistungsfähigkeit des E-Sportlers. Der traditionelle Sport wiederum zieht sich in seiner Argumentation bisweilen auf die körperliche Bewegung des Sportlers zurück, im idealtypischen Sportverständnis umfasst diese insbesondere grobmotorische gegenüber feinmotorischen Bewegungen. Entsprechend vereinzelter Nominaldefinitionen verweist der E-Sport in seinem engeren und weiteren Definitionsansatz zudem auf die mentale Leistungsfähigkeit des E-Sportlers, während eine mentale Beteiligung am Sporttreiben sowohl in der Realdefinition als auch im idealtypischen Sportverständnis unberücksichtigt bleibt. Wenn auch lediglich in seinem weiteren Ansatz, erwähnt der E-Sport analog zu vereinzelter Nominaldefinitionen weiterhin die technische Ausrüstung des E-Sportlers. In der Realdefinition sowie im idealtypischen Sportverständnis hingegen erfahren Sportgeräte wenig Berücksichtigung bzw. keine Erwähnung. Der E-Sport beruft sich in seiner Argumentation somit weniger auf die Realdefinition des traditionellen Sports als vielmehr auf gängige Nominaldefinitionen.

3.2. Traditioneller Sport im Fokus der Öffentlichkeit

Trotz mehrerer Anläufe von Befürwortern sowie dem Vorbild von rund 60 Nationen bleibt dem E-Sport in Ländern wie Deutschland eine offizielle Anerkennung als Sportart bislang verwehrt. Als Begründung verweisen Institutionen wie der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) insbesondere auf die unzureichende Körperlichkeit des E-Sports sowie die damit einhergehende Technisierung des E-Sportlerkörpers, was wiederum auf Widerspruch der Befürworter stößt. Sowohl in gesellschaftlicher als auch in wissenschaftlicher Hinsicht gilt dem Körper des E-Sportlers sowie dessen technischer Ausrüstung daher ein deutliches (Forschungs-)Interesse. Auch in der vorliegenden Arbeit wurden die Dimensionen der Körperlichkeit und der Technisierung zu Grunde gelegt. In Bezug auf den Diskurs um die offizielle Legitimierung von E-Sport als Sportart schließt das dritte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 1: „Wie wird in der öffentlichen Meinung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne argumentiert?“. Dabei soll folgende These 1 aufgestellt werden: „Der elektronische Sport zieht in seiner Argu-

mentation Parallelen zu (Hoch-)Leistungssportlern und Sportausrüstung des traditionellen Sports, während sich dieser unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom elektronischen Sport abgrenzt“. In seinen Ausführungen verfolgt das aktuelle Kapitel 3.2. das Forschungsziel, sich anhand der einschlägigen Literatur eingehender mit dem eigentlichen Verhältnis von traditionellem Sport und Körper bzw. traditionellem Sport und Technik auseinanderzusetzen. Zur Verdeutlichung der Gewichtungen soll in Kapitel 3.3.1. ebenfalls auf den Stellenwert des Körpers sowie in Kapitel 3.3.2. auf den Stellenwert der Technik im elektronischen Sport eingegangen werden. Im Fokus der Betrachtungen stehen dabei jeweils der traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bzw. der professionalisierte E-Sportler.

3.2.1. Verhältnis von traditionellem Sport und Körper

In seiner Argumentation als Sportart im traditionellen Sinne zieht der E-Sport laut These 1 Parallelen zu (Hoch-)Leistungssportlern und Sportausrüstung des traditionellen Sports, während sich dieser unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom E-Sport abgrenzt. Lässt man etwaige sportpolitische Interessen außer Acht, könnte den Vorbehalten seitens des traditionellen Sports insbesondere ein idealisiertes Erscheinungsbild des Sportlerkörpers zu Grunde liegen. Im idealtypischen Sinne präsentiert sich der Körper des traditionellen (Hoch-)Leistungssportlers sowohl als „athletische[r], [...] feste[r], [...] schlanke[r]“¹⁷⁵ Körper als auch als „muskulöse[r], durchtrainierte[r], fitnessgestärkte[r] Körper“¹⁷⁶. Dieses von Befürwortern traditionellen Sports bzw. Kritikern digitaler Spiele gepflegte Körperbild wird bisweilen in der medialen Darstellung zu einem „makellose[n] Körper“¹⁷⁷ überhöht. KLEIN (2008a) proklamiert den Sportlerkörper, wie ihn zunächst die Olympischen Spiele der Neuzeit in Szene gesetzt hätten, gar als das „neue Schönheitsideal der Massenkultur“.¹⁷⁸ Weiterhin repräsentiere der Körper des traditionellen (Hoch-)Leistungssportlers gesellschaftliche Wert- und Normenvorstellungen wie beispielsweise Leistung, Ausdauerfähigkeit, Kraft, Zähigkeit, Askese und Jugendlichkeit.¹⁷⁹ Der idealisierte Sportlerkörper dient breiten Bevölkerungsschichten somit als Vorbild, dem es durch die regelmäßige Nutzung von Sport-, Fitness- und Gesundheitsangeboten nachzueifern gilt. Im Vergleich zum Körper des traditionellen (Hoch-)Leistungssportlers erscheint der eigene Körper dennoch vielfach als mangelhaft.¹⁸⁰ Daneben begegnet der traditionelle Sport vom Ideal (vermeintlich) abweichenden Körperbildern mit

¹⁷⁵ Heinemann 2007, *Einführung in die Soziologie des Sports*, S. 96.

¹⁷⁶ Klein 2008b, *Körper- und Bewegungspraktiken im Sport der Moderne*, S. 260.

¹⁷⁷ Klein 2008b, *Körper- und Bewegungspraktiken im Sport der Moderne*, S. 258.

¹⁷⁸ Klein 2008a, *Der schöne Körper*, S. 64.

¹⁷⁹ Vgl. Klein 2008b, *Körper- und Bewegungspraktiken im Sport der Moderne*, S. 260.

¹⁸⁰ Vgl. Heinemann 2007, *Einführung in die Soziologie des Sports*, S. 98 f.

Klischees, wie auch bisweilen gegenüber dem E-Sportler als professionalisierten Video- und Computerspieler. Der idealisierte Sportlerkörper wird von Befürwortern des traditionellen Sports bzw. Kritikern digitaler Spiele dabei mitunter als natürliches Erscheinungsbild des menschlichen Körpers dargestellt. Wie HEINEMANN (2007) warnt, wird dabei leichtfertig übersehen, „dass auch dieses Bild kulturell konstruiert und damit künstlich ist“.¹⁸¹

3.2.1.1. Bewegungstechniken des Sportlerkörpers

Um seiner Vorbildfunktion gerecht werden zu können, stellt der traditionelle Sport hohe Ansprüche an die körperliche Leistungsfähigkeit und Bewegungstechniken seiner Akteure in Trainings- und Wettbewerbssituation. In Anlehnung an den Soziologen und Ethnologen MAUSS (1972) wird in der vorliegenden Arbeit unter Bewegungstechniken die Art und Weise verstanden, wie sich traditionelle Sportler üblicherweise ihres Körpers bedienen.¹⁸² Bewegungstechniken meinen folglich die Art und Weise, wie traditionelle Sportler üblicherweise Einzelbewegungen und Bewegungsabläufe einer spezifischen Sportart ausführen. Insbesondere auf Ebene des traditionellen (Hoch-)Leistungssports scheint der Sportlerkörper tendenziell für ökonomische Zwecke instrumentalisiert und dessen Bewegungsspektrum formalisiert zu werden. So werden Einzelbewegungen und Bewegungsabläufe des Sportlers im Training unter anderem mittels technischer Hilfsmittel wie Video-Feedback begleitet und etwaige Abweichungen von vorgegebenen Bewegungsmustern kontinuierlich rückgemeldet.¹⁸³ Was gemeinhin wie die Perfektionierung natürlicher Bewegungsfertigkeiten wirkt, ist vielmehr Ausdruck kultureller Verhaltensweisen. So sind elementare Bewegungstechniken wie beispielsweise Gehen, Laufen, Springen, Klettern, Schwimmen oder Werfen laut MAUSS (1972) kulturell vorgeprägt und werden durch Sozialisation an die nächste Generation weitergegeben.¹⁸⁴ „Hierher gehören auch alle Kunstgriffe der Hand“, wie MAUSS (1972) ergänzt, „die Taschenspielerkunst, die Leichtathletik, die Akrobatik usw.“.¹⁸⁵ Im weitesten Sinne könnte hierzu auch die virtuose Bedienung von Eingabegeräten wie Maus oder Tastatur zählen, wie sie insbesondere bei professionalisierten E-Sportlern zu beobachten ist. In der Aufnahmeordnung des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) spiegeln sich jene „Kunstgriffe der Hand“ als

¹⁸¹ Heinemann 2007, *Einführung in die Soziologie des Sports*, S. 97.

¹⁸² Vgl. Mauss 1972, *Die Techniken des Körpers*, S. 91.

¹⁸³ Vgl. Klein 1984, „Social body“, *persönlicher Leib und der Körper im Sport*, S. 9 ff.; Alkemeyer 2004, *Bewegung und Gesellschaft. Zur „Verkörperung“ des Sozialen und zur Formung des Selbst in Sport und populärer Kultur*, S. 58 f.

¹⁸⁴ Vgl. Mauss 1972, *Die Techniken des Körpers*, S. 103 ff.; Heinemann 2007, *Einführung in die Soziologie des Sports*, S. 101.

¹⁸⁵ Mauss 1972, *Die Techniken des Körpers*, S. 105.

„sportartbestimmende, [eigen]motorische Aktivität“ wider.¹⁸⁶ Um in den DOSB aufgenommen werden zu können, müssen potentielle Mitglieder neben organisatorischen insbesondere sportliche Voraussetzungen erfüllen. Bislang lehnt die einflussreichste Institution der deutschen Sportlandschaft den E-Sport jedoch insbesondere auf Grund seiner (vermeintlich) unzureichenden eigenmotorischen Aktivität als Sportart ab.

Im Zuge von täglichen Trainingseinheiten gehen traditionellen (Hoch-)Leistungssportlern die gesellschaftlich vorgeprägten und sportartspezifisch normierten Bewegungstechniken, aber auch gewisse Mannschafts-interne Abläufe, in Fleisch und Blut über. Eine Inkorporierung der Bewegungstechniken erfordert, dass im Rahmen des Trainings unzählige Male die gleichen Einzelbewegungen und Bewegungsabläufe in Abgleich mit sportartspezifisch vorgegebenen Bewegungsmustern auszuführen ist. In entscheidenden Wettbewerbssituationen können die jeweiligen Körpertechniken somit ohne Nachzudenken initiiert werden, bisweilen in Koordination mit Sportgeräten. Darüber hinaus sind traditionelle Individual- und Mannschaftssportler in der Lage, ihr Repertoire an verinnerlichten Bewegungstechniken mit improvisierten Einzelbewegungen zu variieren und somit dynamisch auf unvorhersehbare Situationen bzw. gegnerische Aktionen zu reagieren. Insbesondere in Mannschaftssportarten wie Fußball können sich traditionelle (Hoch-)Leistungssportler folglich gedanklich rasch in den Gegner und dessen taktisches Vorgehen hineinversetzen sowie das eigene Verhalten dementsprechend anpassen.¹⁸⁷ Abgesehen von Anforderungen an die mentale Leistungsfähigkeit traditioneller Sportler wie taktisches Denkvermögen oder jenen sportpsychologischen Methoden, die bislang Eingang in Trainingsprozesse fanden, scheint im traditionellen Sport der cartesianische Dualismus von Körper und Geist anzuklingen. Insbesondere im traditionellen (Hoch-)Leistungssport werde laut KALMBACH und KLEIN (1984) tendenziell die Erkenntnis vernachlässigt, dass auch der Sportler ein ganzheitliches Wesen ist, bei welchem körperliche und seelisch-geistige Dimensionen ineinander verschränkt sind.¹⁸⁸ Auch in der Aufnahmeordnung des DOSB erfährt eine mentale Beteiligung am Sporttreiben wenig Berücksichtigung; seelisch-geistige Dimensionen scheinen insbesondere sog. „Denkspielen“ zugerechnet zu werden. Auf Grund eingeschränkter eigenmotorischer Aktivität können diese in Deutschland bislang jedoch nicht als Sportart im traditionellen Sinne anerkannt werden.¹⁸⁹ In seiner Argumentation scheint der traditionelle Sport den E-Sport ebenfalls als eine Art Denkspiel zu kon-

¹⁸⁶ Deutscher Olympischer Sportbund 2017d, *Was ist Sport?*, o. S.

¹⁸⁷ Vgl. Alkemeyer 2008, *Sport als soziale Praxis*, S. 226; Alkemeyer 2006, *Rhythmen, Resonanzen und Missklänge. Über die Körperlichkeit der Produktion des Sozialen im Spiel*, S. 271 ff.

¹⁸⁸ Vgl. Kalmbach & Klein 1984, *Ein Projektstudienseminar „Körpererfahrung“*, S. 132.

¹⁸⁹ Deutscher Olympischer Sportbund 2017d, *Was ist Sport?*, o. S.

struieren, das weniger Anforderungen an die körperliche als vielmehr an die mentale Leistungsfähigkeit seiner Akteure stellt.

3.2.1.2. Sportler-Körperhaben und Sportler-Leibsein

Während eine Trennung von Körper und Geist bislang (noch) die Aufnahmeordnung des DOSB zu dominieren scheint, formieren sich in der einschlägigen Literatur zunehmend Bestrebungen, den cartesianischen Dualismus auch im traditionellen (Hoch-)Leistungssport zu überwinden.¹⁹⁰ So sei der Alltag eines Spitzensportlers von zwei komplementären Facetten geprägt, die sich wechselseitig bedingen und ineinander verschränkt sind. Welche der beiden Facetten der Sportler in Trainings- oder Wettbewerbssituation durchlebt, kann dieser lediglich begrenzt steuern; dennoch sollte er zu Gunsten seiner Leistungsfähigkeit und somit seiner Sportlerkarriere bestrebt sein, ein Ungleichgewicht zu vermeiden. In Anlehnung an den Mitbegründer der philosophischen Anthropologie PLESSNER (1982) sollen die beiden Facetten auch als „Haben“ und „Sein“ des Sportlerkörpers bzw. Sportlerleibs bezeichnet werden. Mit „Körperhaben“ umschreibt PLESSNER (1982) insbesondere die Fähigkeit des Menschen, zu seinem eigenen Körper in Distanz treten und diesen als Instrument einsetzen zu können, beispielsweise zur Erbringung sportlicher Höchstleistungen. In der Terminologie von PLESSNER (1982) hat der traditionelle (Hoch-)Leistungssportler folglich seinen Körper als Instrument zur Verfügung. Mit „Leibsein“ wiederum meint PLESSNER (1982) die Anatomie des Menschen wie Kopf, Rumpf und Extremitäten sowie Muskeln, Organe, Nerven, Hormone, aber auch dessen Seele, sprich der Terminologie von PLESSNER (1982) zu Folge ist der Mensch mit seinem Körper und Geist identisch.¹⁹¹

Daneben herrscht im „Leibsein“ eine Geschlossenheit zwischen dem Körper und der Seele des Menschen, beispielsweise wenn dieser wie im traditionellen (Hoch-)Leistungssport inkorporierte Bewegungstechniken ausführt. Im Bewegungsvollzug scheint der Spitzensportler vollends auf die jeweilige Trainings- oder Wettbewerbssituation fixiert zu sein und nimmt dabei weder seinen Körper noch etwaige Anzeichen der Ermüdung oder Erschöpfung wahr.¹⁹² Treten jedoch Störungen im Bewegungsablauf auf wie etwa auf Grund von plötzlich einsetzenden Schmerzen oder einer Verletzung, eines unerwarteten Hindernisses sowie zunehmender Müdigkeit oder Erschöpfung, kann die ursprüngliche Identität von Körper und Geist zeit-

¹⁹⁰ Vgl. z. B. Gugutzer 2010, *Soziologie des Körpers*, S. 146 ff.; Gugutzer 2006, *Der body turn in der Soziologie. Eine programmatische Einführung*, S. 30 f.; Heinemann 2007, *Einführung in die Soziologie des Sports*, S. 91 f.

¹⁹¹ Vgl. Plessner 1982, *Lachen und Weinen. Eine Untersuchung der Grenzen menschlichen Verhaltens*, S. 238 f.

¹⁹² Vgl. Grupe 1982, *Bewegung, Spiel und Leistung im Sport. Grundthemen der Sportanthropologie*, S. 49; Grupe & Krüger 2007, *Einführung in die Sportpädagogik*, S. 236 f.

weilig oder vollständig zerbrechen. In Folge dessen rückt der Sportlerkörper bzw. Teile des Sportlerkörpers in den Fokus der Aufmerksamkeit; das Ziel der Sportausübung hingegen verliert an Bedeutung, und sei es auch der Sieg über Kontrahenten in einem entscheidenden Leistungsvergleich. Zudem können Überforderung, Stress oder Angst, mitunter die Einnahme von Medikamenten oder Doping, aber auch die Erleichterung nach einem erfolgreichen Leistungsvergleich die Geschlossenheit von Körper und Geist beeinträchtigen.¹⁹³ Diese Fragilität des Sportlerkörpers bezeichnet PLESSNER (1982) in seiner Terminologie (1975) ebenfalls als „Körperhaben“.¹⁹⁴ Darüber hinaus greift PLESSNER (1975) im „Körperhaben“ und „Leibsein“ nicht nur den cartesianischen Dualismus auf, sondern auch den sich daraus ableitenden Dualismus von Natur und Kultur, und ist bestrebt, diesen in seinem ersten „anthropologischen Grundgesetz[e]“ zu überwinden.¹⁹⁵ Demzufolge gilt der Mensch als ein Wesen der Natur, insofern er sein „Leib ist“ und er gilt als Kulturwesen, insofern er seinen „Körper hat“. Wie der Mensch seinen Körper insbesondere als Instrument zur Verfügung hat, ist gesellschaftlich vorgeprägt und im traditionellen (Hoch-)Leistungssport disziplinspezifisch normiert. „Der eigene Körper ist in diesem Sinne der erste Kulturgegenstand, mit dem der Mensch zu tun hat, und die ersten Kulturtechniken, die er entwickelt, sind Körpertechniken“, wie der Soziologe GUGUTZER (2010) anmerkt.¹⁹⁶

3.2.1.3. Natürlichkeitszuschreibung des Sportlerkörpers

Im Gegensatz zu PLESSNER (1975) scheint der Sportler in der Auffassung des traditionellen Sports in jeder Facette seines Daseins ein Naturwesen zu sein, zumindest im idealtypischen Sinne. Jenes Natürlichkeitspostulat des traditionellen Sports manifestiert sich insbesondere im Sportlerkörper und lässt somit die (vermeintlich längst überwundene) Trennung von Körper und Geist wieder aufleben. So versteht sich der traditionelle Sport im idealtypischen Sinne als eine rein natürliche Angelegenheit, die in Abgrenzung zu intellektuellen Aktivitäten unter anderem durch „Expressionen, sichtbare Anstrengungen, durch Verausgabung und Vergießen von Schweiß, auch durch das ausdrückliche Messen und Bewerten körperlicher Stärke, Geschicklichkeit und Ausdauer“ geprägt ist.¹⁹⁷ Derartige Zuschreibungen wurden laut RITTNER (1984) einst von der traditionellen Sporttheorie verbreitet und hielten sich seitdem sowohl in

¹⁹³ Vgl. Grupe 1982, *Bewegung, Spiel und Leistung im Sport. Grundthemen der Sportanthropologie*, S. 49 f.; Grupe & Krüger 2007, *Einführung in die Sportpädagogik*, S. 237 f.

¹⁹⁴ Vgl. Plessner 1982, *Lachen und Weinen. Eine Untersuchung der Grenzen menschlichen Verhaltens*, S. 236 f.

¹⁹⁵ Plessner 1975, *Die Stufen des Organischen und der Mensch. Einleitung in die philosophische Anthropologie*, S. 309.

¹⁹⁶ Gugutzer 2010, *Soziologie des Körpers*, S. 149.

¹⁹⁷ Rittner 1984, *Körper und Sport*, S. 607; Hummel 2001, *Technik und Sport – ein vielschichtiger Zusammenhang*, S. 13.

der öffentlichen Meinung als auch in „nicht wenigen aktuellen Arbeiten der Sportwissenschaft“ hartnäckig.¹⁹⁸ Der Sportsoziologe hingegen spricht dem traditionellen Sport und seinen Akteuren jede Art von Natürlichkeit ab; vielmehr sei der traditionelle Sport in gesellschaftliche Strukturen eingebunden, wodurch das Verhalten von freizeitorientierten Breiten- wie ambitionierten (Hoch-)Leistungssportlern maßgeblich beeinflusst werde.¹⁹⁹ Nichtsdestotrotz scheint sich der traditionelle Sport in seiner Argumentation verstärkt auf das Natürlichkeitspostulat zurückzuziehen, je mehr sich der E-Sport um die Anerkennung als Sportart bemüht und Parallelen zu diesem zieht. So sei der E-Sport im Grunde eine tendenziell technische Angelegenheit, da sich der E-Sport augenscheinlich weder durch schweißtreibende Anstrengung, körperliche Verausgabung noch dem Vergleich körperlicher Stärke auszeichnet und somit kaum die Natur des Menschen fordert.

Als ein mögliches Motiv für die Hartnäckigkeit der Natürlichkeitszuschreibung zieht die einschlägige Literatur insbesondere die erhoffte gesundheitsförderliche Wirkung des traditionellen Sports in Betracht.²⁰⁰ Im idealtypischen Sinne versteht sich der traditionelle Sport als körperlicher Ausgleich zur Kopfflastigkeit der Arbeitswelt sowie zu mentalen Beanspruchungen des Alltags. Dieses Verständnis basiert zum Einen unter anderem auf einem natürlichen Bewegungsdrang des zivilisierten Menschen sowie zum Anderem auf einem vermeintlichen Bewegungsmangel im Berufs- und Alltagsleben.²⁰¹ Kommt zu einer bewegungsarmen und stressigen Lebensweise noch eine unausgewogene Ernährung hinzu, können Erkrankungen wie beispielsweise Übergewicht, Adipositas, Bluthochdruck oder Diabetes drohen.²⁰² Idealerweise könne Sport die schädigenden Folgen von Bewegungsarmut und -unterdrückung beseitigen sowie die durch Arbeits- und Alltagsbelastungen hervorgerufene Unausgeglichenheit regulieren, so die allgemeine Annahme.²⁰³ Neben einer Einschränkung des menschlichen Bewegungsdrangs reduzieren Alltag und Arbeitswelt die menschlichen Wahrnehmungsmöglichkeiten zunehmend von fünf „auf eine, höchstens zwei Sinneswahrnehmung[en] [...] – der Wahrnehmung dessen, was auf dem Bildschirm des Computers oder des Fernsehens an Schrift,

¹⁹⁸ Rittner 1984, *Körper und Sport*, S. 607.

¹⁹⁹ Vgl. Rittner 1984, *Körper und Sport*, S. 610 f.; Bette 2005a, *Körperspuren. Zur Semantik und Paradoxie moderner Körperlichkeit*, S. 39.

²⁰⁰ Vgl. Rittner 1984, *Körper und Sport*, S. 607.

²⁰¹ Vgl. Klein 2008b, *Körper- und Bewegungspraktiken im Sport der Moderne*, S. 257 f.; Hummel 2001, *Technik und Sport – ein vielschichtiger Zusammenhang*, S. 16.

²⁰² Vgl. Wiemeyer 2009, *Digitale Spiele. (K)ein Thema für die Sportwissenschaft?!*, S. 123.

²⁰³ Vgl. Klein 2008b, *Körper- und Bewegungspraktiken im Sport der Moderne*, S. 257 f.; Grupe 1982, *Bewegung, Spiel und Leistung im Sport. Grundthemen der Sportanthropologie*, S. 106 f.

Bild und Ton erscheint“, wie HEINEMANN (2007) befindet.²⁰⁴ Auch der E-Sport als professionalisiertes Video- und Computerspielen fokussiert die Wahrnehmung seiner Akteure über mehrere Stunden auf einen Monitor, fordert insbesondere deren mentale Leistungsfähigkeit und begünstigt letztendlich Bewegungsschäden. Dadurch läuft der E-Sport nicht nur der Natur des Menschen, sondern auch der beabsichtigten gesundheitsförderlichen Wirkung des traditionellen Sports zuwider und könne in deren Argumentation folglich nicht als Sportart im traditionellen Sinne anerkannt werden.

3.2.1.4. Renaturierung durch Natur-, Abenteuer- und Risikosport

Die in Alltag, Arbeits- und digitaler Spielwelt eingeschränkte Natürlichkeit des zivilisierten Menschen kann laut einschlägiger Literatur insbesondere durch die Ausübung von Natur- bzw. Outdoorsportarten sowie durch daraus hervorgegangene Abenteuer- und Risikosportarten wiederhergestellt werden.²⁰⁵ Getreu ihrer Bezeichnung gelten Natursportarten, allen voran das Bergsteigen, als stark mit dem Natürlichkeitspostulat des traditionellen Sports verhaftet. Auf Breitensportlicher Ebene zählen zu den Motiven des Bergsteigens daher insbesondere archaische Momente wie die Weite der Berglandschaft, die Entdeckung der alpinen Flora und Fauna sowie die Faszination von Natureindrücken.²⁰⁶ Zentrale Motive des Extremalpinismus hingegen sind laut des Soziologen und leidenschaftlichen Bergsteigers AUFMUTH (1984) intensive Machterlebnisse wie die „Beherrschung größter Qualen, das Zurechtkommen in schweren und gefährlichen Situationen und der Triumph über den nahen Tod“. Daraus entstehe ein weiteres Machterleben, nämlich das Gefühl, sich durch alledem von der Mehrheit der Bevölkerung abzuheben.²⁰⁷ So sei die breite Bevölkerungsmasse vermutlich nicht in der Lage, sich den Strapazen und Entbehrungen einer langen Bergtour auszusetzen sowie die Bedürfnisse und Widerspenstigkeit des auf diese Weise zugerichteten Körpers zu beherrschen.²⁰⁸ „Ich muß mich selber erbarmungslos hungern, dursten, frieren und schwitzen lassen können, ich muß unnachgiebig sein können gegen meine Müdigkeit und meinen Schmerz“, wie AUFMUTH (1984) aus eigener Erfahrung zu berichten weiß.²⁰⁹ Während ihrer Touren durchsteigen Extremalpinisten die unwägbaren Fels- und Eiswände und begeben sich dabei bewusst in unmittelbare Todesnähe, wohl wissend, dass jede Unachtsamkeit den Absturz und somit einen

²⁰⁴ Heinemann 2007, *Einführung in die Soziologie des Sports*, S. 99.

²⁰⁵ Vgl. Bette 2005a, *Körperspuren. Zur Semantik und Paradoxie moderner Körperlichkeit*, S. 40.

²⁰⁶ Vgl. Aufmuth 1984, *Von großer Qual und großer Lust – das Körpererleben des Alpinisten*, S. 91.

²⁰⁷ Aufmuth 1984, *Von großer Qual und großer Lust – das Körpererleben des Alpinisten*, S. 96.

²⁰⁸ Vgl. Aufmuth 1984, *Von großer Qual und großer Lust – das Körpererleben des Alpinisten*, S. 95.

²⁰⁹ Aufmuth 1984, *Von großer Qual und großer Lust – das Körpererleben des Alpinisten*, S. 90.

kurzen Triumph über die freie Natur bedeuten kann.²¹⁰

Im Gegensatz zum Natur- bzw. Outdoorsport versteht sich der Abenteuer- und Risikosport weniger als idealtypische Ausprägung des traditionellen Sports, sondern vielmehr als alternative Sport- und Bewegungspraktik. So negiert der Abenteuer- und Risikosport die Strukturen und Werte des traditionellen Sports wie das Vereins- und Verbandswesen sowie die damit einhergehende Leistungs- und Wettbewerbsorientierung.²¹¹ In Sportarten wie „Windsurfing in meterhohen Wellen, Freeclimbing ohne Sicherungen“²¹² hingegen konfrontieren sich Abenteuer- und Risikosportler bewusst mit außeralltäglichen Herausforderungen in der Natur und fordern ihren Körper bis an dessen Leistungsgrenze; dementsprechend hoch ist die Verletzungs- und Todesrate.²¹³ Im Fokus des Abenteuer- und Risikosports stehen dabei insbesondere vielfältige Sinneswahrnehmungen und leibliche Grenzerfahrungen gemäß PLESSNER (1982), meist in Interaktion mit Sportausrüstung.²¹⁴ Die Sportler beziehen dadurch Stellung gegenüber medial vermittelte und folglich „unnatürliche“ Wahrnehmungen und Erfahrungen des Alltags, der Arbeits- und digitalen Spielwelt. Bei der Bildschirmarbeit beispielsweise beschränkten sich die Sinneseindrücke des Menschen auf Berührungen der Tastatur, Bewegungen eines Joysticks sowie die Hand-Auge-Koordination, und somit auf den Tast- und Sehsinn.²¹⁵ „Natürlich sammeln Menschen auch Erfahrungen vor dem Computerbildschirm“, räumt der Sportsoziologe BETTE (2004) ein,

„aber es macht einen Unterschied, ob sie beispielsweise das Gefühl der Bodenlosigkeit auf der zweidimensionalen Fläche eines Bildschirms erleben oder in der Dreidimensionalität des realen Raums, wenn sie mit dem Fallschirm aus 3.500 Meter Höhe aus dem Flugzeug stürzen und sich dem Rausch des Fallens und dem Risiko des Scheiterns aussetzen.“²¹⁶

Demzufolge können beim Sporttreiben unmittelbare Erfahrungen in Interaktion mit Sportgeräten, dem Sportraum und etwaigen Mitstreitern oder Kontrahenten gesammelt werden; im E-Sport als professionalisiertes Video- und Computerspielen hingegen sind diese Erfahrungen technisch vermittelt und büßen dadurch an Authentizität ein. So unterschiedlich traditioneller Sport sowie Risiko- und Abenteuersport letztlich auch sein mögen, hinsichtlich einer offiziellen Anerkennung von E-Sport als Sportart stimmen beide überein, dass „echter“ Sport zwar unterstützt durch Sportausrüstung, nicht aber medial vermittelt ausgeübt werden kann.

²¹⁰ Vgl. Aufmuth 1984, *Von großer Qual und großer Lust – das Körpererleben des Alpinisten*, S. 95 f.; Ott 2006, *Schwere Felsfahrt. Leo Maduschka und der alpinistische Diskurs um 1930*, S. 249 f.

²¹¹ Vgl. Gugutzer 2017, *Sport*, S. 305 f.

²¹² Bette 2001, *Körper, Sport und Individualisierung*, S. 95.

²¹³ Vgl. Bette 2005b, *Risikokörper und Abenteuersport*, S. 295 f.

²¹⁴ Vgl. Bette 2003, *X-treme: Soziologische Betrachtungen zum modernen Abenteuer- und Risikosport*, S. 28.

²¹⁵ Vgl. Bette 2005b, *Risikokörper und Abenteuersport*, S. 306 f., S. 308.

²¹⁶ Bette 2004, *X-treme. Zur Soziologie des Abenteuer- und Risikosports*, S. 82.

3.2.1.5. Institutionelle Disziplinierung des Sportlerkörpers

Während sich der Natur- bzw. Outdoorsport, aber auch der Abenteuer- und Risikosport, durch Machterlebnisse des eigenen Körpers und der freien Natur auszeichnen, geht im traditionellen Sport sämtliche Macht von einschlägigen Sportinstitutionen aus. In Anlehnung an den Philosophen FOUCAULT (1976) und dessen Ausführungen zur Formierung einer „Disziplinargesellschaft“ üben auch Institutionen der deutschen Sportlandschaft durch Maßnahmen wie die sportartspezifische Normierung von Bewegungstechniken Macht auf den menschlichen Körper aus.²¹⁷ Angestrebtes Ergebnis dieser Disziplinierungsmaßnahmen ist laut FOUCAULT (1976) ein „fügsame[r]“ und „gelehrige[r]“ Körper, sprich ein leistungsbereiter Sportlerkörper.²¹⁸ Allein durch das bloße Sporttreiben unterwirft sich der traditionelle Sportler folglich den Einflüssen der jeweiligen Sportart oder -disziplin und übernimmt unter anderem deren Leistungskriterien und körperliche Erscheinungsbilder.²¹⁹ Darüber hinaus versuchen nicht nur einschlägige Sportinstitutionen, allen voran der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB), ihren Einfluss auf den Sportlerkörper geltend zu machen, sondern auch politische und ökonomische Anspruchsgruppen. Diese sind bestrebt, insbesondere den Körper des traditionellen (Hoch-)Leistungssportlers für ihre Zwecke zu instrumentalisieren, wie beispielsweise die Förderung nationaler Identität bzw. die Generierung von Werbeeinnahmen.²²⁰ Hinsichtlich einer offiziellen Legitimierung von E-Sport als Sportart scheint es für den traditionellen Sport bislang fraglich, inwieweit der E-Sport und seine Akteure bereit wären, sich dessen Einfluss zu beugen. Zumal die Strukturen des professionalisierten E-Sports erst in jüngster Zeit mit denen des traditionellen (Hoch-)Leistungssports vergleichbar sind und der E-Sportler somit wenig institutionelle Disziplinierung erfahren haben dürfte.

Die Disziplinierungsmaßnahmen traditioneller Sportinstitutionen erstrecken sich bis hin zu Vorgaben im Umgang mit dem eigenen Körper, sprich der Art und Weise des „Körperhabens“. So seien in Training und Wettbewerb sportliche Höchstleistungen anzustreben und die Leistungsgrenzen des Körpers auszureizen, insbesondere im traditionellen (Hoch-)Leistungssport. Soll zudem die eigene sportliche Leistung stetig gesteigert werden, sind Anstrengungen, Muskelkater, Schmerzen sowie Ermüdungs- und Erschöpfungszustände unumgänglich. Die Warnsignale des Sportlerkörpers vor Überlastung erfahren durch den traditionellen Sport somit in gewisser Hinsicht eine Umdeutung als gewöhnliches Mittel, um auf Ebene des tradi-

²¹⁷ Foucault 1976, *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, S. 269; Gugutzer 2017, *Sport*, S. 309.

²¹⁸ Foucault 1976, *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, S. 177; Gugutzer 2017, *Sport*, S. 309.

²¹⁹ Vgl. Klein 2004, *Bewegung denken. Ein soziologischer Entwurf*, S. 146.

²²⁰ Vgl. Gugutzer 2017, *Sport*, S. 307.

tionellen Spitzensports konkurrenzfähig zu bleiben. Wie alltäglich körperliche und mentale Reaktionen in der sportlichen Praxis auch dargestellt werden, so selten werden diese weder gesellschaftlich noch im traditionellen Sport selbst thematisiert.²²¹ Stattdessen sollen traditionelle (Hoch-)Leistungssportler im Wettbewerb Leichtigkeit vermitteln und im Falle von negativen Körperempfindungen Haltung bewahren, beispielsweise sei hierbei auf ästhetische Sportarten wie Gymnastik verwiesen. Wie die Gymnastin ABRAHAM (1984) aus eigener Erfahrung schildert, sei sie bei Wettkämpfen dazu angehalten worden, „Anstrengung und Erschöpfung für den Betrachter nicht sichtbar werden zu lassen, zu lächeln, auch wenn man kaum noch Luft bekommt, beherrscht zu wirken, auch wenn die müden Beine schon nicht mehr gehorchen“.²²² Keuchenden Atem, ein schmerzverzerrtes Gesicht oder schwerfällige Bewegungen hingegen sollte sie, ebenso wie Vertreter anderer ästhetischer Sportarten, vor den Augen von Kampfrichtern und Publikum verbergen.²²³ Im E-Sport hingegen müssten etwaige Negativempfindungen nicht verborgen werden, da professionalisierten Spielern zur Erbringung von Höchstleistungen sowieso kaum körperlicher Einsatz abverlangt werde. Vielmehr scheinen Höchstleistungen im professionalisierten E-Sport abhängig von der Qualität der technischen Spielerausrüstung zu sein, weswegen E-Sport in der Argumentation des traditionellen Sports nicht als Sportart anerkannt werden kann.

3.2.1.6. Sportlerkörper als Leidens- und Heldenkörper

Während es negative Körperempfindungen in ästhetischen Sportarten zu unterdrücken gilt, sind diese in Mediensportarten wie Fußball wiederum ausdrücklich erwünscht. So beobachtet ABRAHAM (2006) in der Sportberichterstattung regelmäßig Fußballspieler, „die sich vor Schmerzen am Boden krümmen, sich diverse Körperteile halten und nach der Trage winken“.²²⁴ Insbesondere schmerzhaftes Verletztsein seien oftmals auch aus spieltaktischen Gründen inszeniert, wodurch sich Fußballspieler für sich oder die eigene Mannschaft entscheidende Vorteile erhofften, wie etwa Schonung, Zeitverzögerungen oder Strafen für die gegnerische Mannschaft. Traditionelle (Hoch-)Leistungssportler, die tatsächliche oder vermeintliche Schmerzen tapfer ertragen und zudem durch herausragende sportliche Leistungen überzeugen, werden bisweilen als Sporthelden gefeiert. „Helden geben nicht einfach einer Lust oder einem Wollen nach, sondern bestehen tapfer Prüfungen, setzen sich mit etwas Un-

²²¹ Vgl. Abraham 2006, *Schmerzerleben im Spitzensport – Überlegungen zur kulturellen, psychosozialen und biographischen Bedeutung von Belastung, Schmerz und Qual*, S. 36 f.

²²² Abraham 1984, *Anmut und Angst*, S. 78.

²²³ Vgl. Abraham 1984, *Anmut und Angst*, S. 78.

²²⁴ Abraham 2006, *Schmerzerleben im Spitzensport – Überlegungen zur kulturellen, psychosozialen und biographischen Bedeutung von Belastung, Schmerz und Qual*, S. 37.

angenehmem, Feindlichem auseinander“, charakterisiert die Soziologin DEGELE (2006) den Heldentypus.²²⁵ So setzen sich Sporthelden mit ihrem bisweilen als feindlich wahrgenommenen Körper und dessen Negativempfindungen auseinander. Sie meistern die Prüfungen ihres Körpers, indem sie Anstrengungen, Muskelkater, Schmerzen sowie Ermüdungs- und Erschöpfungszustände aushalten.²²⁶ Dieser rigide Körperumgang wird in der Sportberichterstattung zum Einen von Moderatoren und Trainern hervorgehoben, zum Anderen von traditionellen Spitzensportlern selbst bewusst zelebriert. Negativempfindungen dienen somit nicht nur als legitimes Mittel zur Leistungssteigerung, sondern auch als Mittel, um als Sportler wahrgenommen zu werden und sich als potentieller Sportheld zu profilieren.²²⁷ Professionalisierte E-Sportler wiederum scheinen in Training und Wettbewerb weniger vor Prüfungen ihres Körpers und dessen Negativempfindungen zu stehen als vielmehr vor technischen Herausforderungen wie etwa Netzwerkverzögerungen oder Aussetzern der Infrastruktur. Auch wenn E-Sportler im Umgang mit ihrer technischen Ausrüstung Höchstleistungen erbringen, wird der E-Sport vom traditionellen Sport bislang nicht als Sportart wahrgenommen wie auch (semi-) professionelle E-Sportler bislang weder als (Hoch-)Leistungssportler noch gar als Sporthelden im traditionellen Sinne angesehen werden.

Offensichtliche Konsequenzen des Strebens nach Rekorden, Heldentum und Siegprämien sind, dass traditionelle (Hoch-)Leistungssportler die Grenze ihrer körperlichen und mentalen Leistungsfähigkeit bewusst überschreiten, Warnsignale des Körpers vor Überlastung leichtfertig überhören und somit gravierende gesundheitliche Risiken eingehen. So beseitigen Spitzensportler beispielsweise Ermüdungserscheinungen durch Aufputschmittel²²⁸, betäuben Schmerzen durch verschreibungspflichtige Medikamente²²⁹ oder greifen gar auf illegale leistungssteigernde Substanzen, sprich Dopingmittel wie anabole Steroide oder Betablocker zurück. Insbesondere durch den Einsatz von Dopingsubstanzen verstoßen traditionelle (Hoch-)Leistungssportler sowohl gegen sportartspezifische Regelwerke als auch gegen ethische Werte wie Chancengleichheit, Fairness oder Vergleichbarkeit der Ergebnisse. Etwaiges Fehlverhalten zieht weitreichende Sanktionen durch einschlägige Sportinstitutionen nach sich und

²²⁵ Degele 2006, *Sportives Schmerznormalisieren. Zur Begegnung von Körper- und Sportsoziologie*, S. 152.

²²⁶ Vgl. Holzapfel 1984, *Auf dem Weg zu einem neuen Körpererleben: Zwischen zwei Verletzungen*, S. 109.

²²⁷ Vgl. Abraham 2006, *Schmerzerleben im Spitzensport – Überlegungen zur kulturellen, psychosozialen und biographischen Bedeutung von Belastung, Schmerz und Qual*, S. 37; Degele 2006, *Sportives Schmerznormalisieren. Zur Begegnung von Körper- und Sportsoziologie*, S. 145.

²²⁸ Vgl. Grupe 1984, *Grundlagen der Sportpädagogik. Körperlichkeit, Bewegung und Erfahrung im Sport*, S. 79 f.

²²⁹ Vgl. Abraham 2006, *Schmerzerleben im Spitzensport – Überlegungen zur kulturellen, psychosozialen und biographischen Bedeutung von Belastung, Schmerz und Qual*, S. 38.

birgt darüber hinaus gesundheitliche Risiken für den Sportlerkörper.²³⁰ Denn durch die Einnahme von Aufputzmitteln, Medikamenten oder Dopingsubstanzen werden Körperempfindungen jeglicher Art nicht mehr oder nur verzögert wahrgenommen, wodurch traditionelle (Hoch-)Leistungssportler ihren Körper in Training oder Wettbewerb zu überlasten drohen. Der Sportlerkörper wird in seinen Notreserven angegriffen, bis dieser letztlich durch Anfälligkeit, häufige Verletzungen oder gar einen Zusammenbruch die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit aufzeigt.²³¹ Allen Warnsignalen zum Trotz scheinen laut ABRAHAM (2006) Spitzensportler ihren Körper bereitwillig zu verschleifen und körperliche Dauerschädigungen zu riskieren, „wenn sich nur irgendwann einmal endlich die Investitionen in den Körper lohnen und ein internationaler Sieg herauspringt“.²³² (Semi-)professionelle E-Sportler hingegen scheinen insbesondere in eine qualitativ hochwertige Ausrüstung zu investieren, da Leistungssteigerungen in der Regel mit dem technischen Fortschritt einhergehen. Auch wenn Dopingvorfälle dem Ansehen des traditionellen Sports schaden, beweisen sie doch, dass der Sportlerkörper gegenüber der Sportausrüstung stärker im Fokus des traditionellen Sports steht, weswegen der E-Sport in dessen Argumentation bislang nicht als Sportart anerkannt wird.

In seinen Ausführungen verfolgte das aktuelle Kapitel 3.2.1. das Forschungsziel, sich anhand der einschlägigen Literatur eingehender mit dem eigentlichen Verhältnis von traditionellem Sport und Körper auseinanderzusetzen. Hinsichtlich einer offiziellen Legitimierung des E-Sports als Sportart in Deutschland verweisen Institutionen wie der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) insbesondere auf die unzureichende Körperlichkeit des E-Sports sowie die damit einhergehende Technisierung des E-Sportlerkörpers, was wiederum auf Widerspruch der Befürworter stößt. Insofern schließt das dritte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 1: „Wie wird in der öffentlichen Meinung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne argumentiert?“. Dabei wurde folgende These 1 aufgestellt: „Der elektronische Sport zieht in seiner Argumentation Parallelen zu (Hoch-)Leistungssportlern und Sportausrüstung des traditionellen Sports, während sich dieser unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom elektronischen Sport abgrenzt“. Zur Verdeutlichung der Gewichtungen soll in Kapitel 3.3.1. ebenfalls auf den Stellenwert des Körpers im elektronischen Sport eingegangen werden. Im Fokus der Betrachtungen stehen dabei jeweils der traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bzw. der profes-

²³⁰ Vgl. Digel 2008, *Doping – Geißel des modernen Hochleistungssports*, S. 13 f.

²³¹ Vgl. Caysa 2006, *Vom Recht des Schmerzes. Grenzen der Körperinstrumentalisierung im Sport*, S. 298; Bette 2005a, *Körperspuren. Zur Semantik und Paradoxie moderner Körperlichkeit*, S. 200.

²³² Abraham 2006, *Schmerzerleben im Spitzensport – Überlegungen zur kulturellen, psychosozialen und biographischen Bedeutung von Belastung, Schmerz und Qual*, S. 52.

sionalisierte E-Sportler. Den Erkenntnissen des aktuellen Kapitels zu Folge grenzt sich der traditionelle Sport insbesondere unter Rekurs auf ein idealtypisches Sportverständnis vom E-Sport ab und kontrastiert dessen prototypischen E-Sportler mit den natürlichen Bedürfnissen des menschlichen Körpers: So scheint der E-Sport den natürlichen Bewegungsdrang seiner Akteure in Training und Wettbewerb auf die Bedienung von Eingabegeräten zu beschränken, wodurch gesundheitliche Schäden drohen können. Neben einer Ruhigstellung des E-Sportlerkörpers scheint der E-Sport die natürlichen Wahrnehmungsmöglichkeiten des E-Sportlers und seiner Clan-Kollegen tendenziell auf den Seh-, Tast- und Hörsinn zu reduzieren. Zudem erfolgen sämtliche Wahrnehmungen und Erfahrungen in Interaktion mit Eingabegeräten, der Infrastruktur und etwaigen Clan-Kollegen oder Kontrahenten nicht unmittelbar, sondern medial vermittelt. Es wird der Eindruck erweckt, dass Sport im traditionellen Sinne nicht medial vermittelt ausgeübt werden kann, wohl aber unterstützt durch Sportausrüstung wie in technologiegetriebenen Sportarten, deren Nähe der E-Sport wiederholt betont.

3.2.2. Verhältnis von traditionellem Sport und Technik

Wie These 1 besagt, zieht der E-Sport in seiner Argumentation als Sportart im traditionellen Sinne Parallelen zu dessen (Hoch-)Leistungssportlern und Sportausrüstung, während sich der traditionelle Sport unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom E-Sport abgrenzt. Trotz einer kontinuierlichen Technisierung des traditionellen Sports lassen sich in der einschlägigen sportwissenschaftlichen Literatur bislang kaum Publikationen zu Technik im Sinne der technischen Gerätschaften des Sportlers identifizieren. Der Forschungsschwerpunkt scheint vielmehr auf Technik im Sinne der körperlichen Ausübungsweise einer speziellen Sportart zu liegen, welche in der vorliegenden Arbeit jedoch nicht fokussiert wird. Auch in der Realdefinition des DOSB, den von TIEDEMANN (2006) versammelten Nominaldefinitionen sowie im idealtypischen Sportverständnis nach HÄGELE (1982) erfuhren Sportgeräte wenig Berücksichtigung bzw. keine Erwähnung (vgl. Kapitel 3.1.). Diese „Sachvergessenheit“²³³ zu Gunsten der Körperlichkeit des Sportlers kann allerdings nicht darüber hinwegtäuschen, dass Technik in Form von Sportausrüstung, aber auch Sportstätten und -infrastruktur in nahezu allen traditionellen Sportarten und -disziplinen, insbesondere technologiegetriebener Natur, vertreten ist. Als technologiegetriebene Sportarten und -disziplinen versteht STARK (1987) jene Sportarten und -disziplinen,

„deren sportliche Leistung durch vielfältige, strukturell unterschiedliche Bewegungen *oder* mehrere sportliche Handlungen charakterisiert wird. Diese Bewegungen/Handlungen sind

²³³ Rammert 1994, *Techniksoziologie*, S. 78.

technisch zweckmäßig und vorrangig ohne direkte Gegnereinwirkung auszuführen sowie bei wechselnden Bedingungen und Wiederholung stabil zu beherrschen. Sie sind entweder Ausdruck und Maßstab der sportlichen Leistung *oder* Mittel, ein mit dem Sportler verbundenes Wettkampfgerät mit Fremd- oder teilweise Fremdantrieb mehrfach in kürzester Zeit über einen vorgegebenen Kurs zu steuern“.²³⁴

Weiterhin gliedert der Autor technologiegetriebene Sportarten und -disziplinen in „technisch-akrobatische Sportarten“ wie beispielsweise Eiskunstlauf oder Gerätturnen, „fahrtechnische Sportarten“ wie Motorsport oder Segeln sowie „schießtechnische Sportarten“ wie Schießsport oder Eisstockschießen.²³⁵ Der E-Sport betont wiederholt seine Nähe zu sog. fahr- und schießtechnischen Sportarten, wird jedoch im Gegensatz zum Motor- und Schießsport bislang weder vom DOSB noch vom IOC als Sportart anerkannt. Lässt man etwaige sportpolitische Interessen außer Acht, könnte den institutionellen Vorbehalten insbesondere ein (überholtes) idealtypisches Sportverständnis zu Grunde liegen.

3.2.2.1. Technik im idealtypischen Sportverständnis

In Abgrenzung zu Technik, und somit künstlich geschaffenen „Sachen“, versteht sich der traditionelle Sport im idealtypischen Sinne als eine „möglichst sachtechnisch freie, möglichst rein natürliche Angelegenheit“.²³⁶ Sportliche Leistungen sind demnach insbesondere körperliche Leistungen des Sportlers ohne wesentliche Unterstützung durch Sportausrüstung. So werden sportliche Leistungen idealerweise durch körperliche Disziplinierung und hartes Training erbracht, flankiert von Willensstärke und Ausdauer. In traditionellen, technologiegetriebenen Sportarten wie Motorsport hingegen beschränkt sich die sportliche Leistung (vermeintlich) auf die Konzentrationsfähigkeit, das Durchhaltevermögen oder die (Re-)Aktionsschnelligkeit des Sportlers, und somit insbesondere auf dessen mentale Leistungsfähigkeit.²³⁷ In gedanklicher Fortführung dessen handelt es sich beim Ausüben von technologiegetriebenen Sportarten tendenziell weniger um eine sportliche, als vielmehr um eine technische Leistung. Zur Veranschaulichung nennt der Philosoph und Olympiasieger LENK (2002) die Besteigung des Mount Everest ohne Sauerstoffgerät, welche eine sportliche Höchstleistung darstellt. Er klimme man den höchsten Berg der Erde jedoch mit Sauerstoffgerät, so handle es sich um eine weitaus geringere „*sportliche* Heldentat“, sprich schlicht um eine technische Leistung.²³⁸

²³⁴ Stark 1987, *Stellung von technischen Sportarten innerhalb der olympischen Sportarten und Disziplinen*, S. 344.

²³⁵ Stark 1987, *Stellung von technischen Sportarten innerhalb der olympischen Sportarten und Disziplinen*, S. 341.

²³⁶ Hummel 2001, *Technik und Sport – ein vielschichtiger Zusammenhang*, S. 13.

²³⁷ Vgl. Lenk 2002, *Technik und Technologisierung im Sport*, S. 160.

²³⁸ Lenk 2002, *Technik und Technologisierung im Sport*, S. 160.

Analog dazu konstruiert der traditionelle Sport in seiner Argumentation das professionalisierte Ausüben von E-Sport zwar ebenfalls als Leistung, wenngleich lediglich als Leistung technischer Art, die sich durch die mentale Leistungsfähigkeit des E-Sportlers und seiner Clan-Kollegen auszeichnet.

Daneben ist eine sportliche Leistung laut LENK (1999) durch das „Überwinden künstlich gesetzter oder gar eskalierter Hindernisse, durch das Aushalten, Überstehen von Anstrengungen und extremen Anforderungen“, kurzum durch das Vermeiden technischer Erleichterungen, charakterisiert.²³⁹ Hindernisse können sowohl im wortwörtlichen Sinne (z. B. als Parcours im Springreiten) als auch im übertragenen Sinne (als sportliche Herausforderung) verstanden werden, die es entweder (wie im Natursport) überhaupt oder (wie im Spitzensport) bestmöglichst zu überwinden gilt. Demgegenüber erspare Technik dem Sportler körperliche Anstrengungen, erleichtere ihm die Zielerreichung und vermeide vermeintlich unnötige Umwege.²⁴⁰ Dadurch verlerne der Sportler technologiegetriebener Sportarten wie auch der professionalisierte E-Sportler unter anderem den Umgang mit Risiken, Anstrengungen und Belastungen, wie SCHUBERT (2004) zu Bedenken gibt.²⁴¹ Durch übermäßigen Technikeinsatz erfahre der Sportler zudem kaum die eigenen körperlichen Leistungsgrenzen sowie die Unwägbarkeiten der freien Natur.²⁴² In der sportlichen Praxis hingegen scheint Technik akzeptiert, sofern diese dem Sportler weniger die Bewältigung von Hindernissen erleichtert, als vielmehr dessen Bewegungsfertigkeiten optimiert. So dienen laut GÜLDENPFENNIG (2006) beispielsweise Trampoline nicht der Erleichterung von Sprungbewegungen, sondern zur „Gewinnung von Zeit für die Ausführung schwierigerer Drehungen in der Luft während der Flugphase“.²⁴³

3.2.2.2. Technik und die Natur des traditionellen Sports

Im Zuge der zunehmenden Technisierung scheint der traditionelle Sport durch Sportausrüstung, aber auch Sportstätten und -infrastruktur sowohl eine Entfremdung seines Wesens als „natürlichste Sache der Welt“²⁴⁴ sowie eine Bedrohung der ihm innewohnenden freien Natur zu fürchten. Getrieben von einer archaischen Natursehnsucht betreibt der zivilisierte Mensch seit jeher regelmäßig Natur- bzw. Outdoorsportarten wie beispielsweise Bergsteigen, Skifah-

²³⁹ Lenk 1999, *Sport und Technik – vielfältig und unlösbar verbunden*, S. 9.

²⁴⁰ Vgl. Lenk 1999, *Sport und Technik – vielfältig und unlösbar verbunden*, S. 12, S. 9.

²⁴¹ Vgl. Schubert 2004, *Sporttechnologien in sozialwissenschaftlicher Perspektive – einige theoretische Überlegungen und empirische Erkenntnisse zu einem neuen Forschungsfeld*, S. 54.

²⁴² Vgl. Heinemann 2008, *Sport im Prozess der Technologisierung*, S. 117 f.

²⁴³ Güldenpfennig 2006, *Homo technologicus sportivus? Technik ist ein Gegenmodell zum Sport!*, S. 196.

²⁴⁴ Hummel 2001, *Technik und Sport – ein vielschichtiger Zusammenhang*, S. 13.

ren oder Mountainbiken. Die wechselnden Bedingungen der Natur wie Witterungsverhältnisse oder Beschaffenheit des Geländes beeinflussten dabei die Ausübung der sportlichen Aktivitäten, wodurch sich mutmaßlich eine zunehmende Technisierung erklären lässt. Der Sportwissenschaftler TREBELS (1991) wertet daher heutige Natur- bzw. Outdoorsportarten, allen voran jedoch den alpinen Skisport, als massive Naturbedrohung. So erfordere der Skisport erheblichen technischen Aufwand von „hochtechnisierte[n] Geräte[n] wie [...] Skis, Skischuhe und Bindungen“ über „Lifтанlagen, Pistenmaschinen und Pistenpflege“ bis hin zu „Maßnahmen zur Erzeugung der Infrastruktur (Verkehrerschließung und Beherbergungsgewerbe)“.²⁴⁵ Darüber hinaus werden in nahezu allen Sportarten des traditionellen Sports die vormals natürlichen Trainings- und Wettkampfbedingungen zunehmend durch technische Bedingungen ersetzt.²⁴⁶ Insbesondere hinsichtlich des Radsports erwähnt TRILLITZSCH (2001) virtuelle Labore, in denen Leistungssportlern naturgetreue Trainingsstrecken simuliert werden können, unabhängig von etwaigen Launen der Natur.²⁴⁷ In seiner Argumentation stuft der traditionelle Sport technisierte Trainings- und Wettkampfbedingungen sowie zudem technologiegetriebene Sportarten und den E-Sport als naturfern ein. Durch eine offizielle Anerkennung als Sportart im traditionellen Sinne könnte der E-Sport den traditionellen Sport vollends von seinem natürlichen, möglichst sachtechnisch freien Wesen entfremden.

Neben einer Entfremdung seines Wesens als „natürlichste Sache der Welt“²⁴⁸ scheint der traditionelle Sport im Zuge der kontinuierlichen Technisierung der Sportlandschaft auch eine Beherrschung des Sportlerkörpers und somit der Natur des Sportlers zu fürchten. Nicht nur, dass Sportgeräten zunehmend menschliche Züge zugeschrieben werden, indem laut HEINEMANN (2007) „der neue Ski [...] jeden Fahrfehler, der neue Golfdriver schlimmste Schwungfehler [und] der neue Tennisschläger katastrophale Stellungsfehler [„verzeiht“]“.²⁴⁹ Zudem dient Technik im traditionellen Sport als Erweiterung des Sportlerkörpers bzw. einzelner Gliedmaßen des Sportlers und dessen anatomischen Funktionen. So können beispielsweise Tennisschläger zum präziseren Treffen der Bälle als eine Verlängerung und Verstärkung der Arme des Tennisspielers aufgefasst werden.²⁵⁰ Hinsichtlich des Radsports beobachtet TRILLITZSCH (2001) darüber hinaus gar eine Unterwerfung des Leistungssportlers: So verändere

²⁴⁵ Trebels 1991, *Zur Dialektik von Naturbeherrschung und Natursehnsucht*, S. 28.

²⁴⁶ Vgl. König 1995, *Kritik der Technologisierung des Körpers im Sport*, S. 183.

²⁴⁷ Vgl. Trillitzsch 2001, *Vom Laufrad zur Radsporttechnologie*, S. 222.

²⁴⁸ Hummel 2001, *Technik und Sport – ein vielschichtiger Zusammenhang*, S. 13.

²⁴⁹ Heinemann 2007, *Einführung in die Soziologie des Sports*, S. 163.

²⁵⁰ Vgl. Hummel 2001, *Technik und Sport – ein vielschichtiger Zusammenhang*, S. 18; Kaulitz 2005, *Homo technologicus sportivus – der Mensch zwischen Technik und Sport*, S. 422.

dieser im Triathlon durch einen speziellen Lenkeraufsatz seine Sitzposition und werde dadurch aerodynamisch an das Fahrrad angepasst.²⁵¹ Während Sportler und Sportausrüstung laut KAULITZ (2005) bisweilen eine Einheit bilden können²⁵², sprechen weitere Stimmen der einschlägigen Literatur von einer Prothetisierung des Sportlerkörpers bis hin zu einem künstlichen Sportlerkörper, der aus diversen technischen Ersatzgliedmaßen besteht und leistungsfähiger als ein natürlicher Sportlerkörper scheint.²⁵³ In seiner Argumentation konstruiert der traditionelle Sport die technische Ausrüstung des (semi-)professionellen E-Sportlers tendenziell ebenfalls zu Prothesen, die dessen Höchstleistungen bestimmen.

3.2.2.3. Sport und die Ambivalenz der hochtechnisierten Arbeitswelt

Nachdem der E-Sport und seine Akteure ihr Selbstverständnis als eine zum traditionellen Sport gleichwertige Sportart betonen, scheint der traditionelle Sport den E-Sport weniger in der Sphäre des Sports als vielmehr in der Sphäre des Spiels zu verorten. Im idealtypischen Sinne versteht sich der traditionelle Sport als körperlicher Ausgleich zur digitalen Spielwelt des E-Sports, aber auch zur übertechnisierten Arbeitswelt und zur zunehmenden Technisierung des Alltags.²⁵⁴ Zum Einen basiert dieses Verständnis auf einem natürlichen Bewegungsdrang des zivilisierten Menschen sowie zum Anderem auf einem vermeintlichen Bewegungsmangel im professionalisierten E-Sport, im Berufs- und Alltagsleben.²⁵⁵ Kommt zu einer bewegungsarmen Lebensweise noch eine unausgewogene Ernährung hinzu, können Erkrankungen wie beispielsweise Übergewicht, Adipositas, Bluthochdruck oder Diabetes drohen.²⁵⁶ Technik und die Technisierung im Allgemeinen werden vom traditionellen Sport daher als potentielle Gesundheitsgefahr des Menschen eingestuft. Trotz der Verbreitung technologiegetriebener Sportarten sowie einer unaufhaltsamen Technisierung der sportlichen Praxis ist der traditionelle Sport bestrebt, eine mögliche Gefährdung vom (sporttreibenden) Menschen idealerweise abzuwenden.²⁵⁷ Neben einem idealtypischen Sportverständnis können den institutionellen Vorbehalten gegenüber einer Legitimierung des E-Sports als Sportart im traditionellen Sinne insbesondere Stereotypen über den E-Sportlerkörper zu Grunde liegen. Demnach vernachlässige der (semi-)professionelle E-Sportler seine körperliche Fitness auf Grund von zeitintensiven Trainingsaktivitäten. Als Ausgleich zum langwierigen und ungesunden „Spielen in

²⁵¹ Vgl. Trillitzsch 2001, *Vom Laufrad zur Radsporttechnologie*, S. 222.

²⁵² Vgl. Kaulitz 2005, *Homo technologicus sportivus – der Mensch zwischen Technik und Sport*, S. 423.

²⁵³ Vgl. Hummel 2001, *Technik und Sport – ein vielschichtiger Zusammenhang*, S. 19; König 1995, *Kritik der Technologisierung des Körpers im Sport*, S. 187.

²⁵⁴ Vgl. Lenk 2002, *Technik und Technologisierung im Sport*, S. 172.

²⁵⁵ Vgl. Hummel 2001, *Technik und Sport – ein vielschichtiger Zusammenhang*, S. 16.

²⁵⁶ Vgl. Wiemeyer 2009, *Digitale Spiele. (K)ein Thema für die Sportwissenschaft?!*, S. 123.

²⁵⁷ Vgl. Hummel 2001, *Technik und Sport – ein vielschichtiger Zusammenhang*, S. 16 f.

abgedunkelten Räumen vor flimmernden Monitoren“ erachtet HEBBEL-SEEGER (2011) sportliche Betätigung als „notwendige [...]maßnahme“.²⁵⁸

Während sich der traditionelle Sport im idealtypischen Sinne von einer vermeintlich einseitigen Spiel-, Arbeits- und Alltagswelt distanziert, unterwirft sich die sportliche Praxis zunehmend den Leistungskriterien der hochtechnisierten Arbeitswelt. Insbesondere der traditionelle (Hoch-)Leistungssport strebt mittels „Zeitminimierung, Treffermaximierung, Gestaltoptimierung, Distanzmaximierung, Lastmaximierung, Positionserzwingung und Schwierigkeitsmaximierung“ nach Rekorden im Wettbewerb.²⁵⁹ Hinzu kommt laut STROß und WIEMEYER (2008) die kontinuierliche Entwicklung von Sportausrüstung, Wettkampfbedingungen und Bewegungstechniken wie beispielsweise Glasfaserstäbe im Stabhochsprung, eine Schwerpunkt-Verlagerung der Speere im Speerwurf bzw. Skating-Techniken im Skilanglauf, womit veränderte Anforderungen an den Sportler verbunden seien.²⁶⁰ Inwieweit dieser den gestellten Leistungskriterien genügt, wird im Wettbewerb bis auf mehrere Dezimalstellen genau ermittelt, unter anderem durch Messinstrumente wie Lichtschranken oder Hochgeschwindigkeitskameras. Im Training hingegen werden die veränderten Anforderungen unter anderem mittels Video-Feedback angeleitet, indem dem Sportler kontinuierlich etwaige Abweichungen von vorgegebenen Bewegungsmustern rückgemeldet wird.²⁶¹ Dadurch gehorche der traditionelle Spitzensportler laut KAULITZ (2005) zunehmend naturfernen, „technomotorische[n] Leitbilder[n]“. Werden die gewonnenen Daten zudem an verschiedenen Stützpunkten verarbeitet und folglich der Leistungsfortschritt des Sportlers dezentral überwacht, könne sich dieser letztendlich zu einer „technisch ferngesteuerten Figur“ entwickeln.²⁶²

3.2.2.4. Technisches Dispositiv des traditionellen Sportlers

Technische Hilfsmittel wie Messtechnik bzw. Informations- und Kommunikationstechnik, Sportausrüstung, aber auch Sportstätten und -infrastruktur bilden das technische Dispositiv des traditionellen Sportlers. Zur Wahrung der Chancengleichheit und Vergleichbarkeit der Ergebnisse war das technische Dispositiv im traditionellen (Hoch-)Leistungssport einst weitgehend standardisiert. Zu Gunsten eines möglichst „natürlichen“ Leistungsvergleichs hielten

²⁵⁸ Hebbel-Seeger 2011, *Sport in digitalen Welten – Replacing real life or augmenting it?*, S. 135 f.

²⁵⁹ Hummel 2001, *Technik und Sport – ein vielschichtiger Zusammenhang*, S. 18.

²⁶⁰ Vgl. Stroß & Wiemeyer 2008, *Technische Hilfsmittel im Sport – ein Spannungsfeld zwischen Training und Wettkampf*, S. 161.

²⁶¹ Vgl. Stroß 2015, *Technische Hilfsmittel im Sport. Ein Spannungsfeld zwischen Training und Wettkampf?*, S. 27, S. 85.

²⁶² Kaulitz 2005, *Homo technologicus sportivus – der Mensch zwischen Technik und Sport*, S. 419 f.

sich insbesondere Sportgeräte durch Schlichtheit und Zweckdienlichkeit zurück, wodurch sich auch die „Sachvergessenheit“²⁶³ der einschlägigen sportwissenschaftlichen Literatur erklären lässt.²⁶⁴ Im Zuge der zunehmenden Individualisierung des traditionellen (Hoch-)Leistungssports wurden die sportartspezifischen Bestimmungen zur Konstruktion und Verwendung von Sportausrüstung gelockert. Im Vergleich zu räumlichen Bestimmungen beurteilt HEINEMANN (2007) jene sachlichen Bestimmungen daher als tendenziell „sehr begrenzt[en]“.²⁶⁵ Die Abmessungen von Sportstätten hingegen bleiben bis dato nach den Bestimmungen der jeweiligen Sportart standardisiert, von geringfügigen Toleranzwerten einmal abgesehen. So misst beispielsweise weltweit jede Bahn eines wettkampftauglichen Schwimmbads exakt 50 Meter, „anderenfalls wäre etwa ein ‚Weltrekord im 300 Meter Freistil-Schwimmen‘ eine unsinnige Angelegenheit“, wie HEINEMANN (2007) befindet.²⁶⁶ Als kaum standardisierbar, aber immerhin technisch beherrschbar gilt darüber hinaus insbesondere traditionellen Natur- bzw. Outdoorsportlern ihre „Sportstätte“, die freie Natur. Neben der Beherrschung von Sporträumen kann Technik in Form von High-Tech-Fitnessgeräten zudem Sporttreiben auf minimalem Raum ermöglichen – „bis hin zu dem Punkt, an dem man seinen ‚Sport‘ nur noch am Computer mit Hilfe eines auf CD gespeicherten Computerspiels ausübt“.²⁶⁷ Im traditionellen Sport scheint Sport in digitalen Räumen bislang erst ansatzweise Akzeptanz zu erfahren, worauf auch die Vorbehalte gegenüber einer Anerkennung von E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne hindeuten. In seiner Argumentation konstruiert der traditionelle Sport E-Sport zu einer fernen Zukunftsvision und verschiebt eine Entscheidung um eine Legitimierung als Sportart im traditionellen Sinne somit auf unbestimmte Zeit.

Eine wesentliche Komponente des technischen Dispositivs stellt die Sportausrüstung des traditionellen Sportlers dar. Individuell angepasste Sportgeräte können dem Sportler wertvolle Wettbewerbsvorteile verschaffen, die angesichts der zunehmenden Leistungsdichte im Spitzensport sowie dem damit einhergehenden Streben nach minimalen Leistungsgewinnen ausschlaggebend sind.²⁶⁸ Daneben erlaubt eine kontinuierliche Weiterentwicklung der Sportausrüstung den traditionellen (Hoch-)Leistungssportlern eine Optimierung ihrer sportlichen Leistung, erfordert jedoch zugleich auch eine Anpassung der Bewegungsfertigkeiten. Durch diesen technologischen Wandel werden heutzutage „Rekorde möglich, die mit alter Technik –

²⁶³ Rammert 1994, *Techniksoziologie*, S. 78.

²⁶⁴ Vgl. Heinemann 2007, *Einführung in die Soziologie des Sports*, S. 164.

²⁶⁵ Heinemann 2007, *Einführung in die Soziologie des Sports*, S. 176.

²⁶⁶ Heinemann 2007, *Einführung in die Soziologie des Sports*, S. 176.

²⁶⁷ Heinemann 2007, *Einführung in die Soziologie des Sports*, S. 175.

²⁶⁸ Vgl. Gros 2003, *Test und Entwicklung von Sportgeräten. Chancen, Risiken und Probleme*, S. 11.

bei gleichem Trainingsstand und gleicher körperlicher Fitness – nicht zu erreichen gewesen wären“, wie HEINEMANN (2001a) rückblickend auf ein halbes Jahrhundert Sporttechnikentwicklung bemerkt.²⁶⁹ Zum Missfallen des traditionellen Sports gipfelt das Streben nach Rekorden insbesondere bei technologiegetriebenen Sportarten und -disziplinen wie Motorsport mitunter in Materialschlachten mit einem Arsenal von Sportausrüstung, Messtechnik sowie Informations- und Kommunikationstechnik.²⁷⁰ In Anlehnung an unerwünschte Leistungssteigerungen wird das Wettrüsten in technologiegetriebenen Sportarten und -disziplinen in der einschlägigen Literatur auch als Technik-Doping bezeichnet.²⁷¹ Trotz vergleichsweise toleranter Bestimmungen zur Konstruktion und Verwendung von Sportausrüstung werden bisweilen zunächst gepriesene Innovationen von den jeweiligen Sportverbänden nachträglich als illegitim erklärt, beispielsweise sei auf aerodynamische Karosserieteile von Formel 1-Wägen verwiesen.²⁷² Gleichgültig ob erlaubt oder nicht, „wie überlegen dürfen diese Neuerungen sein, damit der Sinn des Sports, nämlich Spannung, Dynamik etc. erhalten bleibt?“, hinterfragt VOLKAMER (1987) kritisch.²⁷³ Zwar bedingten sich die Technisierung und der Sinn des Sports gegenseitig, erforderten jedoch auch eine gewisse Ausgewogenheit. Nach Ansicht des traditionellen Sports scheint beim E-Sport der Sinngehalt des Sports bislang zu gering, als dass dieser als Sportart im traditionellen Sinne anerkannt werden könnte. Auch ein Selbstverständnis als traditionelle Sportart und ähnliche Beteuerungen des E-Sports und seiner Akteure könnten diese Diskrepanz nicht aufwiegen.

3.2.2.5. Nebenwirkungen des technologischen Wandels im Sport

Abgesehen von Wettbewerbsvorteilen stellen sich durch einen ständigen technologischen Wandel im traditionellen (Hoch-)Leistungssport zwangsläufig auch Nebenwirkungen ein. Zu nennen sind beispielsweise die hochkomplexen Konstruktionen der heutigen Sportausrüstung, hinsichtlich deren Pflege, Wartung und Instandsetzung Sportler zunehmend auf die Fachkompetenz kommerzialisierter Dienstleister angewiesen sind.²⁷⁴ Im technischen Dispositiv hingegen zeichneten sich Sportgeräte einst durch Einfachheit in Handhabung und Konstruktion aus, wodurch Sportler in der Lage waren, Pflege-, Wartungs- und Instandsetzungsarbeiten weitgehend in Eigenarbeit bzw. Selbsthilfe durchzuführen.²⁷⁵ Diese Fähigkeiten treten heutzutage

²⁶⁹ Heinemann 2001a, *Bausteine einer sozio-ökonomischen Theorie der Sporttechnologie*, Anhang S. 19.

²⁷⁰ Vgl. Moritz 2001, *Innovationspotentiale bei der Entwicklung von Sportgeräten durch den Einsatz von Konstruktionsmethodik*, S. 145.

²⁷¹ Vgl. Schulke 2007, *Mensch-Sport-Technik: Entwicklungsprozesse und Überlebensstrategien*, S. 10.

²⁷² Vgl. Pitsch 2003, *Technologisierung (technologization)*, S. 592.

²⁷³ Volkamer 1987, *Von der Last mit der Lust im Schulsport. Probleme der Pädagogisierung des Sports*, S. 59.

²⁷⁴ Vgl. Heinemann 2008, *Sport im Prozess der Technologisierung*, S. 118.

²⁷⁵ Vgl. Heinemann 2007, *Einführung in die Soziologie des Sports*, S. 164.

zunehmend in den Hintergrund, HEINEMANN (2001b) warnt gar vor einem unwiederbringlichen Verlust. Im Falle eines akuten technischen Defekts könne auf dieses (dringend benötigte) Wissen und Können nicht mehr zurückgegriffen werden, so dass „man u. U. der nahenden Katastrophe hilflos entgegensehen [muss]“. ²⁷⁶ Der traditionelle (Hoch-)Leistungssportler gerät folglich zunehmend in Abhängigkeit von der Verfügbarkeit und Fachkompetenz der Sportinfrastruktur wie gleichermaßen auch von der Zuverlässigkeit seiner Sportausrüstung. Davon abstrahiert scheint die Ausübung und Entwicklung des traditionellen Sports weniger sportart-spezifischen Bestimmungen als vielmehr den Gesetzen einer hochentwickelten Sporttechnik zu gehorchen. „Im Sport wird machbar, was technisch möglich ist“, bringt es HEINEMANN (2008) auf den Punkt. ²⁷⁷ Der technologische Wandel scheint sich insbesondere innerhalb technologiegetriebener Sportarten zu verselbstständigen, so dass der traditionelle Sport bisweilen fürchtet, die Kontrolle über deren Ausübung und Entwicklung zu verlieren. So könne Technik die „Anforderungsprofile[n] [von Sportarten], [den] Erlebnis- und Sinngehalt[en] des Sports [sowie die] Sozialstruktur der Sportler“ verändern. ²⁷⁸ Mittels einer Nicht-Legitimierung von E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne versucht der traditionelle Sport somit, seine zukünftige Entwicklung zu steuern.

Eine weitere Nebenwirkung des ständigen technologischen Wandels im traditionellen (Hoch-) Leistungssport stellen Wettbewerbsverzerrungen zwischen Industrie- und Entwicklungsländern dar, wodurch die Chancengleichheit und Vergleichbarkeit der Ergebnisse leidet. Den Wettbewerbsverzerrungen zu Gunsten der Industrienationen können insbesondere die unterschiedliche Verfügbarkeit von Kapital, Fachwissen und Forschungskapazität in der Konstruktion und Weiterentwicklung von Sportausrüstung zu Grunde liegen. ²⁷⁹ Kurzum, traditionelle (Hoch-)Leistungssportler aus Industrie- und Entwicklungsländern begegnen sich „auf einer ‚technologisch verzerrten‘ Startlinie“. ²⁸⁰ Dank überlegener Sportausrüstung entscheiden in der Regel Industrienationen den internationalen Wettbewerb um die Leistungsspitze unter sich, während Entwicklungsländern Platzierungen in den hinteren Rängen zuteilwerden. ²⁸¹ In weitgehend „sachtechnisch freien“ Leichtathletik-Disziplinen wie 10.000-Meter-Lauf hingegen stellten Entwicklungsländer in der Vergangenheit mehrfach olympische Rekorde auf. Zwar verstoßen Industrienationen durch ihr Verhalten nicht gegen sportartspezifische Bestimmun-

²⁷⁶ Heinemann 2001b, *Die Technologisierung des Sports. Eine sozio-ökonomische Analyse*, S. 243.

²⁷⁷ Heinemann 2008, *Sport im Prozess der Technologisierung*, S. 111.

²⁷⁸ Heinemann 2007, *Einführung in die Soziologie des Sports*, S. 170.

²⁷⁹ Vgl. Lenk 2007, *Die Inhumanität der Leistungssteigerung hat viele Facetten*, S. 20.

²⁸⁰ Heinemann 2007, *Einführung in die Soziologie des Sports*, S. 64.

²⁸¹ Vgl. Heinemann 2001b, *Die Technologisierung des Sports. Eine sozio-ökonomische Analyse*, S. 20.

gen, dennoch tragen sie dazu bei, dass die Kluft zwischen Industrie- und Entwicklungsländern auch im traditionellen (Hoch-)Leistungssport immer weiter auseinanderklafft.²⁸² Unabhängig von der Nationalität eines Sportlers können sich Wettbewerbsverzerrungen auch auf unlautere Manipulationen der Sportausrüstung beziehen, wodurch sich traditionelle (Hoch-)Leistungssportler im internationalen Wettbewerb um Spitzenplatzierungen bisweilen Vorteile zu erschleichen versuchen. So verletzen beispielsweise Wintersportler durch erwärmte Kufen die Bestimmungen des Schlitten- und Bobsports. Ein zentrales Motiv dieses Verhaltens kann die Verringerung von Unsicherheit über den Ausgang eines Wettbewerbs darstellen; EMRICH (2008) vermutet zudem, dass Sportler mittels etwaiger Manipulationen versuchen, die Chancengleichheit gegenüber vermeintlich oder tatsächlich manipulierenden Kontrahenten zu wahren, Misserfolge zu vermeiden sowie ihr Einkommen zu sichern.²⁸³ LENK (2001a) wiederum macht weniger die Sportler als vielmehr die Öffentlichkeit und deren alleinige Würdigung der Sieger für etwaige Manipulationsversuche (mit)verantwortlich.²⁸⁴ Wie dem auch sei, in Anlehnung an unerlaubte Leistungssteigerungen können Manipulationen der Sportausrüstung auch als Technik-Doping bezeichnet werden.

3.2.2.6. Standardisierung als Ausdruck von Natürlichkeit

Die Nebenwirkungen des ständigen technologischen Wandels im traditionellen (Hoch-)Leistungssport können unter anderem durch eine Standardisierung von Sportgeräten kontrolliert werden. Eine Standardisierung ist insbesondere für technologiegetriebene Sportarten mit vergleichsweise komplexen Sportgeräten empfehlenswert und bewährte sich in der Vergangenheit bereits bei Kleinbooten im Segeln sowie bei Rennrädern im Radsport.²⁸⁵ Bisweilen kann die Maßnahme jedoch mit den Interessen von Herstellern und Sponsoren kollidieren, ihre Sportgeräte bzw. Marken in Rahmen von Meisterschaften bestmöglich zu platzieren.²⁸⁶ Wie LENK (2001a) bezweifelt, können besagte Nebenwirkungen jedoch nicht allein durch eine Standardisierung unter Kontrolle gebracht werden. Denn insbesondere im Falle von Manipulationsversuchen geht „der Erfindungsreichtum der intelligenten ‚Trickser‘ [...] allemal noch dem mühsam bürokratischen Kontrollieren und Standardsetzen voraus“. Zusätzlich Abhilfe schaffen könne vermutlich nur eine Abkehr von der alleinigen Würdigung der Sieger in tradi-

²⁸² Vgl. Krüger & Colter 2008, *Die Technik, die uns bewegt*, S. 18 f.

²⁸³ Vgl. Emrich 2008, *(Höchst-)Leistungen und Rekorde. Merkmale sportlicher Leistungen*, S. 13.

²⁸⁴ Vgl. Lenk 2001a, *Technik, Sport und Ethik*, Anhang S. 14 f.

²⁸⁵ Vgl. Lenk 2002, *Technik und Technologisierung im Sport*, S. 169 f.; Trillitzsch 2001, *Vom Laufrad zur Radsporttechnologie*, S. 221.

²⁸⁶ Vgl. Lenk 2001b, *Technik-Philosophie und Sport*, S. 62.

tionellem Sport und Öffentlichkeit.²⁸⁷ Darüber hinaus kann zu Lasten einer Standardisierung auch die (technische) Entwicklung der jeweiligen Sportgeräte und somit der gesamten Sportart bzw. -disziplin stagnieren. Dass die Maßnahme dennoch Zuspruch erhält, ist insbesondere dem Streben des traditionellen Sports nach Chancengleichheit und Vergleichbarkeit der Ergebnisse geschuldet, und damit letztlich der Natürlichkeit des Leistungsvergleichs.²⁸⁸ Denn trotz des ständigen technologischen Wandels und der Existenz von technologiegetriebenen Sportarten ist „Sport konstitutiv [noch] Auseinandersetzung mit der eigenen Natur, fordert sich der Mensch im Wettkampf und Training letztlich selbst heraus. [...] Wenn das nicht mehr der Fall ist, hat der Sport aufgehört Sport zu sein“.²⁸⁹ Sprich, wenn sich Aktive weniger mit ihrer eigenen Natur als vielmehr mit ihrer technischen Ausrüstung auseinandersetzen, wie dies vermeintlich im E-Sport der Fall ist, ist dies (im idealtypischen Sinne) keine Sportart und kann folglich (bislang) auch nicht als solche anerkannt werden.

In seinen Ausführungen verfolgte das aktuelle Kapitel 3.2.2. das Forschungsziel, sich anhand der einschlägigen Literatur eingehender mit dem eigentlichen Verhältnis von traditionellem Sport und Technik auseinanderzusetzen. Hinsichtlich einer offiziellen Legitimierung des E-Sports als Sportart in Deutschland verweisen Institutionen wie der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) insbesondere auf die unzureichende Körperlichkeit des E-Sports sowie die damit einhergehende Technisierung des E-Sportlerkörpers, was wiederum auf Widerspruch der Befürworter stößt. Insofern schließt das dritte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 1: „Wie wird in der öffentlichen Meinung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne argumentiert?“. Dabei wurde folgende These 1 aufgestellt: „Der elektronische Sport zieht in seiner Argumentation Parallelen zu (Hoch-)Leistungssportlern und Sportausrüstung des traditionellen Sports, während sich dieser unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom elektronischen Sport abgrenzt“. Zur Verdeutlichung der Gewichtungen soll in Kapitel 3.3.2. ebenfalls auf den Stellenwert der Technik im elektronischen Sport eingegangen werden. Im Fokus der Betrachtungen stehen dabei jeweils der traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bzw. der professionalisierte E-Sportler. Den Erkenntnissen des aktuellen Kapitels zu Folge grenzt sich der traditionelle Sport insbesondere unter Rekurs auf ein idealtypisches Sportverständnis vom E-Sport ab und kontrastiert dessen Selbstverständnis als Sportart im traditionellen Sinne mit seinem natürlichen, möglichst sachtechnisch freien Wesen: So scheinen sich E-Sportler in Trai-

²⁸⁷ Lenk 2001a, *Technik, Sport und Ethik*, Anhang S. 15.

²⁸⁸ Vgl. Lenk 2001a, *Technik, Sport und Ethik*, Anhang S. 11.

²⁸⁹ Schulke 2007, *Mensch-Sport-Technik: Entwicklungsprozesse und Überlebensstrategien*, S. 11.

ning und Wettbewerb weniger mit ihrer eigenen Natur als vielmehr mit ihrer technischen Ausrüstung auseinanderzusetzen. Dabei dient die technische Ausrüstung (semi-)professionellen E-Sportlern vermeintlich als Prothese, die deren körperliche Leistungsfähigkeit über ein natürliches Maß hinaus erweitert. Unter Berücksichtigung der hohen Anforderungen an die mentale Leistungsfähigkeit des E-Sportlers und seiner Clan-Kollegen mutet das professionalisierte Ausüben von E-Sport als technische Leistung an, nicht aber als Leistung sportlicher Natur. Es wird der Eindruck erweckt, der E-Sport stünde der Natur des traditionellen Sports noch ferner als technologiegetriebene Sportarten wie Motor- und Schießsport, deren Nähe der E-Sport wiederholt betont.

3.3. Elektronischer Sport im Fokus der Öffentlichkeit

Trotz mehrerer Anläufe von Befürwortern sowie dem Vorbild von rund 60 Nationen bleibt dem E-Sport in Ländern wie Deutschland eine offizielle Anerkennung als Sportart bislang verwehrt. Als Begründung verweisen Institutionen wie der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) insbesondere auf die unzureichende Körperlichkeit des E-Sports sowie die damit einhergehende Technisierung des E-Sportlerkörpers, was wiederum auf Widerspruch der Befürworter stößt. Sowohl in gesellschaftlicher als auch in wissenschaftlicher Hinsicht gilt dem Körper des E-Sportlers sowie dessen technischer Ausrüstung daher ein deutliches (Forschungs-)Interesse. Auch in der vorliegenden Arbeit wurden die Dimensionen der Körperlichkeit und der Technisierung zu Grunde gelegt. In Bezug auf den Diskurs um die offizielle Legitimierung von E-Sport als Sportart schließt das dritte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 1: „Wie wird in der öffentlichen Meinung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne argumentiert?“. Dabei soll folgende These 1 aufgestellt werden: „Der elektronische Sport zieht in seiner Argumentation Parallelen zu (Hoch-)Leistungssportlern und Sportausrüstung des traditionellen Sports, während sich dieser unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom elektronischen Sport abgrenzt“. In seinen Ausführungen verfolgt das aktuelle Kapitel 3.3. das Forschungsziel, sich anhand der einschlägigen Literatur eingehender mit dem strittigen Verhältnis von elektronischem Sport und Körper bzw. elektronischem Sport und Technik auseinanderzusetzen. Zur Verdeutlichung der Gewichtungen wurde in Kapitel 3.2.1. ebenfalls auf den Stellenwert des Körpers im traditionellen Sport sowie in Kapitel 3.2.2. auf den Stellenwert der Technik im traditionellen Sport eingegangen. Im Fokus der Betrachtungen stehen dabei jeweils der traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bzw. der professionalisierte E-Sportler.

3.3.1. Verhältnis von elektronischem Sport und Körper

In seiner Argumentation als Sportart im traditionellen Sinne zieht der E-Sport laut These 1 Parallelen zu (Hoch-)Leistungssportlern und Sportausrüstung des traditionellen Sports, während sich dieser unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom E-Sport abgrenzt. Den Vorbehalten seitens des traditionellen Sports können insbesondere divergente Vorstellungen über das Wesen des Sports und des Video- und Computerspiels sowie über den Körper des Sportlers und den Körper des Video- und Computerspielers zu Grunde liegen. In der öffentlichen Wahrnehmung digitaler Spiele und ihrer Akteure sieht sich folglich auch der E-Sportler als professionalisierter Video- und Computerspieler mit Körperklischees und daraus resultierenden Stereotypen konfrontiert. Das Spektrum der gesellschaftlichen Stereotypen erstreckt sich dabei von der Vorstellung der E-Sportler als „tümbe[n] Gewaltspielkonsumenten“²⁹⁰ über „einsam im Keller sitzende[n] Game-Junkies“²⁹¹ bis hin zu „[Game-],Nerds“, die sich zu wenig bewegen und sozial abgeschottet sind“.²⁹² Die zeitintensiven Trainingsaktivitäten (semi-)professioneller E-Sportler gingen demnach einher mit sozialer Isolation und mangelnder körperlicher Fitness, komplettiert durch ein ungepflegtes körperliches Erscheinungsbild. MÜLLER-LIETZKOW (2013) greift die Begrifflichkeit des passionierten Game-Nerds auf und beschreibt dessen Erscheinungsbild: „Der Game-Nerd ist dick, sitzt mit Chips und Cola vor dem Computer (fettleibig), ist abgetaucht in ‚seiner‘ Welt (Eskapismus) und vermeidet körperliche Ertüchtigung.“²⁹³ In Folge der unterstellten Bewegungsarmut sowie einer unausgewogenen Ernährungsweise können Erkrankungen wie Übergewicht, Adipositas, Bluthochdruck oder Diabetes drohen.²⁹⁴ FERRARI (2013) hingegen negiert die Authentizität der Vorstellung des E-Sportlers als Game-Nerd. Stattdessen verweist er am Beispiel südkoreanischer Profispieler auf die Diskrepanz zwischen klischeehaftem und realistischem körperlichen Erscheinungsbild:

„One’s first impulse might be to imagine the sallow faces of the gamer stereotype plugging away in the half-dark of his mother’s basement. But this stereotype actually couldn’t be further from the truth: Gamers don’t actually look like that as a rule, and some of the South Korean *StarCraft* pros could have been heartthrob pop stars in another life.“²⁹⁵

Eingehendere physische Eindrücke professionalisierter E-Sportler schildert die US-Amerikanerin TAYLOR (2012), die im Rahmen ihrer Monographie „Raising the stakes. E-Sports and

²⁹⁰ Breuer & Daumann 2011, *eSport – von digitalen Medien zum digitalen Sport?*, S. 187.

²⁹¹ Schliée 2008, *Nutzungsforschung eSport. Motive der professionellen Nutzung von Video- und Computerspielen*, S. 82.

²⁹² Mazari 2012, *Sponsoring im Gaming – großer Effekt mit spitzer Zielgruppe*, S. 122.

²⁹³ Müller-Lietzkow 2013, *Wie viel Sport steckt wirklich in digitalen Spielen? Entwurf einer Taxonomie*, S. 291.

²⁹⁴ Vgl. Wiemeyer 2009, *Digitale Spiele. (K)ein Thema für die Sportwissenschaft?!*, S. 123.

²⁹⁵ Ferrari 2013, *eSport and the human body: foundations for a popular aesthetics*, S. 7.

the professionalization of computer gaming“ mehrere (inter)nationale E-Sport-Turniere besuchte:

„You also still find a real diversity of body types at tournaments. Unlike traditional athletics, which weeds through physicality and segregates (and excludes), within pro gaming you will find short and tall, skinny and chubby, fit and not. There is no classic male physique dominating the scene.“²⁹⁶

In der einschlägigen Szene dominiert demnach weder ein einheitliches noch ein mit den genannten Klischees übereinstimmendes körperliches Erscheinungsbild des professionalisierten E-Sportlers. Laut MÜLLER-LIETZKOW (2013) würden derartige Körperklischees und die daraus resultierenden Stereotypen insbesondere von Befürwortern traditionellen Sports bzw. Kritikern digitaler Spieler, und damit auch des elektronischen Sports, gepflegt. Es solle das Bild des unsportlichen und sozial isolierten Video- und Computerspielers evoziert werden, welches in Kontrast zur gesellschaftlichen Vorstellung des athletischen und sozial integrierten Sportlers steht.²⁹⁷

3.3.1.1. Stereotypen und Prototypen des E-Sportlers

Zur Korrektur des vorurteilsgeprägten Bildes digitaler Spiele und ihrer Akteure in der öffentlichen Wahrnehmung wurde in der einschlägigen Literatur auch die Soziodemographie des E-Sportlers als professionalisierter Video- und Computerspieler erhoben. Die Autoren berufen sich dabei auf Resultate eigener empirischer Studien²⁹⁸ sowie auf Forschungsergebnisse von Dritten²⁹⁹. Demnach ist der prototypische E-Sportler männlichen Geschlechts, im Kern zwischen 15 und 25 Jahre alt und steht am Ende seiner Schullaufbahn bzw. am Beginn seines Berufslebens. Die jungen Erwachsenen sozialisieren sich in Vereins-ähnlichen Clans und vergleichen regelmäßig ihre Leistungen im organisierten Wettbewerb eines Liga- bzw. Turniersystems. Im Rahmen dieser Veranstaltungen knüpfen E-Sportler ebenfalls Sozialkontakte zu Mitgliedern anderer Clans. E-Sportler pflegen zudem Clan-interne Kontakte, indem sie überwiegend offline-basiert miteinander trainieren sowie organisatorische Aufgaben im Clan

²⁹⁶ Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 116.

²⁹⁷ Vgl. Müller-Lietzkow 2013, *Wie viel Sport steckt wirklich in digitalen Spielen? Entwurf einer Taxonomie*, S. 291 f.

²⁹⁸ Vgl. z. B. Adamus 2015, *Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen – eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene*, S. 257–267; Müller-Lietzkow 2006b, *Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?*, S. 103 ff.; Schlieë 2008, *Nutzungsforschung eSport. Motive der professionellen Nutzung von Video- und Computerspielen*, S. 95 ff.

²⁹⁹ Vgl. z. B. Adamus 2015, *Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen – eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene*, S. 28; Breuer & Daumann 2011, *eSport – von digitalen Medien zum digitalen Sport?*, S. 187; Mazari 2013, *E-Sport als gesellschaftliches Phänomen*, S. 144.

übernehmen.³⁰⁰ Neben dem elektronischen Sport treibt der prototypische E-Sportler mehrmals pro Woche Sport im traditionellen Sinne. Diesen empirischen Erkenntnissen zu Folge kann den gesellschaftlichen Stereotypen des E-Sportlers als Einzelgänger und Sportmuffel widersprochen werden. Abgesehen von der Wissenschaft hegen auch Sponsoren wie internationale Unternehmen der Hard- und Softwarebranche Interesse am Image der von ihnen unterstützten Pro Clans und nehmen unter anderem Einfluss auf deren Sportaktivitäten oder Ernährungsgewohnheiten: „Keeping a strict diet is important as sponsors want their teams to look good and be in good physical shape.“³⁰¹ Trotz der sportlichen Betätigung des prototypischen E-Sportlers bezweifelt HEBBEL-SEEGER (2011) dessen Ausgewogenheit der Lebensführung:

„Dies[es Sporttreiben] kann jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass ein zeitintensives Spielen in abgedunkelten Räumen vor flimmernden Monitoren, begleitet von artifiziellen, kleinsten Bewegungen an einer Maus- und Tastatursteuerung, eine Diskrepanz zu einer gesunden Lebensführung beinhaltet. Das ‚echte‘ Sporttreiben ist daher weniger als eine Fortsetzung des digitalen Spiels zu interpretieren, sondern vielmehr als notwendige Kompensationsmaßnahme.“³⁰²

Darüber hinaus mangle es E-Sportlern in ihrer sportlichen Aktivität an Ernsthaftigkeit; laut HEBBEL-SEEGER (2011) stellt der traditionelle Sport für professionalisierte Clans einen Trainingsinhalt unter vielen dar.³⁰³

Der klischeebehaftete E-Sportler wird in der öffentlichen Meinung bislang tendenziell nicht als (Hoch-)Leistungssportler im traditionellen Sinne aufgefasst, wie auch E-Sport-Clans bislang nicht als Sportmannschaften im traditionellem Sinne wahrgenommen werden. Zur Schärfung des Profils wurde daher in der einschlägigen Literatur neben der Soziodemographie des E-Sportlers auch das soziodemographische Gefüge im E-Sport ergründet. Analog zum traditionellen Sport erstreckt sich dieses von der breiten Masse an Amateuren über semi-professionelle Spieler bis hin zu wenigen professionellen Spielern (sog. Pro Gamer). Hinsichtlich ihres Leistungsniveaus und ihrer Motivlage sind Amateurspieler dabei mit freizeitorientierten Breitensportlern vergleichbar, professionalisierte Spieler hingegen mit ambitionierten (Hoch-)Leistungssportlern. Die in der vorliegenden Arbeit fokussierten (semi-)professionellen Spieler gewichten im Wettbewerb in der Regel materielle Motive (z. B. das Erringen von Sach- bzw.

³⁰⁰ Vgl. Trepte et al. 2012, *The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support*, S. 837.

³⁰¹ Rambusch et al. 2007, *Exploring E-Sports: A case study of gameplay in Counter-strike*, S. 161.

³⁰² Hebbel-Seeger 2011, *Sport in digitalen Welten – Replacing real life or augmenting it?*, S. 135 f.

³⁰³ Vgl. Hebbel-Seeger 2012, *The relationship between real sports and digital adaptation in e-sport gaming*, S. 47.

Geldpreisen) stärker als soziale Motive wie das Spielerleben in Gemeinschaft.³⁰⁴ Während Pro Gamer ihren Lebensunterhalt weitgehend aus Einnahmen des E-Sports bestreiten können, finanzieren semi-professionelle E-Sportler ihren Unterhalt durch externe Quellen. Unter vergleichbarer Motivlage lassen sich Clans als Zusammenschluss von E-Sportlern gemäß deren Leistungsniveau in Hobby- oder Fun-Clans, semi-professionelle Clans sowie professionelle Clans (sog. Pro Clans) einteilen.³⁰⁵ Mitglieder (semi-)professioneller Clans wie auch traditionelle (Hoch-)Leistungssportler konzentrieren sich in ihren Trainings- und Wettbewerbsaktivitäten in der Regel auf eine spezielle E-Sport- bzw. Sportdisziplin. Mitgliederstarke Clans können in mehrere Sportmannschaften (sog. Squads) unterteilt sein, die sich in ihren Spielaktivitäten wiederum einem bestimmten E-Sport-Titel widmen.³⁰⁶ Im Rahmen von Leistungsvergleichen firmieren die ansonsten weitgehend autarken Mannschaften jedoch unter dem Namen ihres Clans.³⁰⁷

3.3.1.2. Körperliche und mentale Anforderungen an den E-Sportler

Wie der E-Sport in seiner Argumentation als Sportart im traditionellen Sinne betont, stellt der elektronische wie auch der traditionelle Sport Anforderungen an die körperliche und mentale Leistungsfähigkeit seiner Akteure. Analog zu traditionellen Sportlern steigen mit zunehmendem Professionalisierungsgrad auch die Anforderungen an die körperliche und mentale Leistungsfähigkeit des E-Sportlers in Trainings- und Wettbewerbssituation. Im Rahmen von Leistungsvergleichen stehen E-Sportler in der Regel unter Zeitdruck und führen ihre Spielerhandlungen folglich in hoher Geschwindigkeit aus. Bei professionalisierten E-Sportlern können laut SCHLIÉE (2008) bis zu 400 Fingerbewegungen in der Minute bzw. Actions per Minute (APM) beobachtet werden.³⁰⁸ In körperlicher Hinsicht wird von E-Sportlern somit einerseits Aktions- und Reaktionsschnelligkeit in der Bedienung ihrer Eingabegeräte wie Tastatur oder Maus gefordert, andererseits Präzisionsfähigkeit im Sinne von Hand-Auge-Koordination.³⁰⁹ Die von Rezipienten empfundene Virtuosität der Spielermotorik wird von Szene-Unkundigen mitunter auch als „mindless mouse-clicking“, „clickfest“ oder simples „button-mashing“ ver-

³⁰⁴ Vgl. Breuer 2011, *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*, S. 128, S. 133.

³⁰⁵ Vgl. Wenzler 2003, *Dynamik und Strukturen von Internet-Clans*, S. 21 (zit. n. Breuer 2012, *Der E-Sport – ein drittes Modell des professionellen Sports?*, S. 103).

³⁰⁶ Vgl. Adamus 2015, *Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen – eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene*, S. 22 f.

³⁰⁷ Vgl. Schliée 2008, *Nutzungsforschung eSport. Motive der professionellen Nutzung von Video- und Computerspielen*, S. 25.

³⁰⁸ Vgl. Schliée 2008, *Nutzungsforschung eSport. Motive der professionellen Nutzung von Video- und Computerspielen*, S. 16.

³⁰⁹ Vgl. Müller-Lietzkow 2006b, *Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?*, S. 105.

kennt.³¹⁰ Mit zunehmendem Alter verschlechtern sich die (Re-)Aktions- und Präzisionsfähigkeit eines E-Sportlers, weshalb sich die Karriere eines Pro Gamers wie auch eines Spitzensportlers disziplinenabhängig mit Mitte 20 Jahren dem Ende entgegen neigen kann. Um für Trainings- und Wettbewerbssituationen körperlich und mental leistungsfähig zu bleiben, benötigen E-Sportler jeglicher Altersstufe eine solide körperliche Grundkonstitution. Hierzu betreiben insbesondere (semi-)professionelle E-Sportler mehrmals pro Woche traditionelle Sportarten und Konditionstraining.³¹¹

Auf Grund des Zeitdrucks und der hohen Geschwindigkeit der eigenen und gegnerischen Spielerhandlungen in Trainings- und Wettbewerbssituation verlangt der E-Sport seinen Spielern neben körperlicher auch mentale Leistungsfähigkeit ab. In mentaler Hinsicht wird von E-Sportlern sowohl Konzentrationsfähigkeit auf das aktuelle Spielgeschehen gefordert, als auch taktisches und strategisches Denkvermögen im Verlauf des jeweiligen Spiels.³¹² SCHLIÉE (2008) versteht unter Taktik und Strategie „kurzfristige[s] [...] Agieren“ bzw. „geplante Wettkampfgestaltung“. ³¹³ Im Gegensatz zu Amateuren sind professionelle E-Sportler in der Lage, ihr Repertoire an erprobten Taktiken mit improvisierten Spielzügen zu variieren und somit dynamisch auf gegnerische Spielerhandlungen zu reagieren. Zudem loten Pro Gamer stetig die Grenzen und Möglichkeiten ihrer favorisierten E-Sportdisziplin aus und integrieren erfolgversprechende Spieloptionen in ihre Strategie.³¹⁴ Darüber hinaus können sich professionelle E-Sportler gedanklich rasch in den Gegner und dessen taktisches und strategisches Vorgehen hineinversetzen, was TAYLOR (2012) als das Entwerfen eines „mental model[s]“ umschreibt.³¹⁵ Pro Gamer passten ihr Spielverhalten dementsprechend an, bestenfalls schlugen sie die gegnerischen Spieler mit deren eigenen Taktiken, Strategien oder mentalen Modellen. In der Regel entstehen mentale Modelle durch das Ansehen vorheriger Wettbewerbe oder deren Aufzeichnungen (sog. Replays); bei Live-Veranstaltungen kann zudem der erste Eindruck des Kontrahenten ausschlaggebend sein.

³¹⁰ Lowood 2007, *‘It’s not easy being green’: Real-time game performance in Warcraft*, S. 94.

³¹¹ Vgl. Müller-Lietzkow 2006b, *Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?*, S. 105.

³¹² Vgl. Müller-Lietzkow 2006b, *Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?*, S. 105; Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 93 f.

³¹³ Schliee 2008, *Nutzungsforschung eSport. Motive der professionellen Nutzung von Video- und Computerspielen*, S. 16.

³¹⁴ Vgl. Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 94 f.

³¹⁵ Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 95.

3.3.1.3. Körperliches und mentales Training des E-Sportlers

Wie der E-Sport weiterhin argumentiert, erfordert elektronischer wie auch traditioneller Sport die Entwicklung der körperlichen und mentalen Leistungsfähigkeit seiner Akteure durch regelmäßiges Training. Während Hobby-Clans in der Regel kein systematisches Training betreiben, entwickeln Mitglieder (semi-)professioneller Clans die körperliche und mentale Leistungsfähigkeit in ihrer favorisierten Disziplin durch praktische und theoretische Trainingseinheiten. Gemäß den Erkenntnissen zur Soziodemographie des E-Sportlers kann das Training der körperlichen Leistungsfähigkeit sowohl die Verbesserung der Hand-Auge-Koordination als auch die Steigerung der Aktions- und Reaktionsgeschwindigkeit beinhalten. Durch die Berücksichtigung traditioneller sportphysiologischer Trainingsprinzipien wie die Kompensation von Belastungs- durch Erholungsphasen kann die körperliche Leistungsfähigkeit zusätzlich optimiert werden.³¹⁶ Das Training der mentalen Leistungsfähigkeit hingegen kann die Absprache von strategischem Vorgehen sowie das Einüben von taktischen Spielzügen umfassen. Im Gegensatz zum traditionellen Sport sind sportpsychologische Erkenntnisse bislang erst rudimentär in den elektronischen Sport integriert. Wie SCHLIÉE (2008) betont, könnten sportpsychologische Methoden wie Mentaltraining, Psychoregulation, aber auch Hypnose insbesondere unter den oftmals stressigen Wettbewerbsbedingungen die körperliche Leistungsfähigkeit des E-Sportlers fördern.³¹⁷ Hinsichtlich des erfolgreichen Bestreitens von Wettbewerben sind professionalisierte E-Sportler über das Training der individuellen Fähigkeiten hinaus zur Abstimmung ihres Könnens innerhalb des Clans aufgefordert. In ihren individuellen und kollektiven Trainingsaktivitäten werden (semi-)professionelle E-Sportler in der Regel durch Trainer angeleitet. Als Trainer können beispielsweise professionalisierte E-Sportler fungieren, die selbst nicht mehr aktiv spielen. Daneben entwickeln E-Sportler ihre Fähigkeiten durch das Veranstellen von offline- bzw. online-basierten Trainings-Wettkämpfen gegen andere Clans sowie durch die Analyse von Aufzeichnungen eigener oder fremder Turniere (sog. Replays).³¹⁸ Neue Clan-Mitglieder lernen zudem durch die Interaktion mit älteren und erfahreneren E-Sportlern.

In seiner Argumentation zieht der E-Sport ferner Parallelen im Zeitaufwand elektronischer und traditioneller Sportler für deren tägliches Training. Analog zu durchschnittlichen Sport-

³¹⁶ Vgl. Müller-Lietzkow 2008, *eSport: Strukturelle Verankerung und wissenschaftliche Einordnung eines (Jugend-)Phänomens*, S. 126.

³¹⁷ Vgl. Schliée 2008, *Nutzungsforschung eSport. Motive der professionellen Nutzung von Video- und Computerspielen*, S. 16 f.

³¹⁸ Vgl. Adamus 2015, *Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen – eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene*, S. 267.

lern trainiert der prototypische E-Sportler mit seinen Clan-Kollegen mehrmals pro Woche offline- bzw. online-basiert in jeweils zwei- bis vierstündigen Trainingseinheiten.³¹⁹ Um sich auf (inter)nationaler Ebene etablieren zu können, trainieren professionelle E-Sportler wie auch traditionelle Spitzensportler täglich sechs bzw. bis zu 16 Stunden.³²⁰ Auf entscheidende Turniere bereiten sich professionelle E-Sportler intensiv in Trainingslagern (sog. Bootcamps) vor; MAZARI und FLIERL (2009) nennen eine tägliche Trainingszeit von maximal zehn Stunden.³²¹ Folglich steigen mit zunehmendem Professionalisierungsgrad sowohl Trainingshäufigkeit als auch -intensität an. Bei professionalisierten und gut trainierten E-Sportlern sind die individuellen Spielerbewegungen sowie die Clan-internen Abläufe in Fleisch und Blut übergegangen. In Koordination mit Eingabegeräten wie Tastatur oder Maus werden die jeweiligen Spielerhandlungen ohne Nachzudenken initiiert, wie TAYLOR (2012) anhand des taktischen Agierens von Pro Gamern veranschaulicht:

„Other times it is simply a vast unarticulated internal catalog of tactics that have become so naturalized they are initiated without thinking. This naturalization is typically a sign of real skill, that the time lapse between recognition of a situation and skilled response is a split-second. This ability is born from long hours of practice. [...] The goal is to have internalized a tactic or counterstrategy at such a deep level that its quick execution feels natural, is second nature, and happens without cognitive overload“.³²²

Mentale Fähigkeiten wie taktisches und strategisches Denkvermögen unterstützen zudem eine reibungslose Performanz der professionalisierten E-Sportler, verstanden als „[körperliche] Hervorbringung des Spiels“.³²³ Im Sinne des traditionellen Sports resultiert die jeweilige Spieler-Performanz im Erzielen eines Siegs oder einer Niederlage im Rahmen eines Leistungsvergleichs in Trainings- oder Wettbewerbssituation.³²⁴ Erfolg oder Misserfolg im Leistungsvergleich ist somit ein Produkt aus der mentalen und körperlichen Leistungsfähigkeit des E-Sportlers sowie dessen Clan-Kollegen. Darüber hinaus erfordert eine Inkorporierung der Spielereingaben, dass im Rahmen des Trainings „Hunderte bis Tausende Male die gleiche Bewegung auszuführen ist“.³²⁵ Als Folge davon können Pro Gamer lokale Belastungserscheinungen wie Augenermüdung und Kopfschmerzen, den sogenannten Nintendo-Daumen oder

³¹⁹ Vgl. Müller-Lietzkow 2006b, *Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?*, S. 104.

³²⁰ Vgl. Schliee 2008, *Nutzungsforschung eSport. Motive der professionellen Nutzung von Video- und Computerspielen*, S. 27.

³²¹ Vgl. Mazari & Flierl 2009, *Gaming und soziale (Online-)Netzwerke. Medienkompetenzförderung am Beispiel der ESL und ihres Ehrenamt-Netzwerkes*, S. 75.

³²² Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 93 f.

³²³ Koubek 2014, *Die Körper der Spieler*, S. 55.

³²⁴ Vgl. Koubek 2014, *Die Körper der Spieler*, S. 71 f.

³²⁵ Koubek 2014, *Die Körper der Spieler*, S. 72.

ein Karpaltunnel-Syndrom davontragen³²⁶, vergleichbar beispielsweise mit dem Tennisarm traditioneller Spitzensportler.

3.3.1.4. Trainingseffekte und Wettbewerbs Herausforderungen

Über die physischen Beanspruchungen des Trainings hinaus sieht sich der Körper des E-Sportlers entsprechend des traditionellen Sportlerkörpers vielfach auch den mentalen Herausforderungen des Wettbewerbs ausgesetzt. Während Vorausscheidungen auf Hochleistungsebene in der Regel online erfolgen, werden Final-Wettkämpfe im Rahmen von medial inszenierten Ereignissen live vor einem Stadionpublikum ausgetragen. TAYLOR (2012) beschreibt die Gefühlslage professionalisierter E-Sportler beim Aufeinandertreffen mit ihren Kontrahenten von Angesicht zu Angesicht: „Nervousness, stage fright, jitters, selfconsciousness, difficulty focusing, and even fear are common descriptions of what it feels like to make that shift from being ‚king of your bedroom‘ to meeting your online competitors and facing them in person.“³²⁷ Darüber hinaus kann die Anwesenheit von Publikum sowie dessen Stimmung für den eigenen Clan Einfluss auf das Befinden der E-Sportler nehmen. Unter den somit oftmals stressigen Wettbewerbsbedingungen können Hormonausschüttung oder Pulsschlag des professionellen E-Sportlers den Werten traditioneller Hochleistungssportler entsprechen.³²⁸ Die Sportwissenschaftler RUDOLF, GRIEBEN, ACHTZEHN und FROBÖSE (2016) untersuchten in einer ersten Studie den Stresspegel professionalisierter E-Sportler in Trainings- und Wettbewerbssituation. Dazu erfassten sie jeweils 20 Minuten vor Beginn, direkt im Anschluss an den Spielausgang sowie 20 Minuten nach Training oder Wettbewerb die Herzfrequenz und das Speichel-Cortisol der Probanden. Im Vergleich zur Trainingssituation fielen die Werte unter Wettbewerbsbedingungen tendenziell höher aus, beispielsweise lag die Herzfrequenz durchschnittlich bei über 100 Schlägen in der Minute. Die E-Sportler schienen folglich insbesondere im Wettkampf akuten Stress zu empfinden.³²⁹ Im Vergleich zu neuen Clan-Mitgliedern sind ältere und erfahrenere Pro Gamer eher in der Lage, ihr Stressempfinden, aber auch ihre Frustrationen über ein verlorenes Turnier, zu kontrollieren. Ab einem gewissen Erfahrungshintergrund können durch das Ausüben von elektronischem Sport somit ebenfalls emotionale Kompetenzen gefördert werden.³³⁰

³²⁶ Vgl. Ferrari 2013, *eSport and the human body: foundations for a popular aesthetics*, S. 5.

³²⁷ Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 89.

³²⁸ Vgl. Schliée 2008, *Nutzungsforschung eSport. Motive der professionellen Nutzung von Video- und Computerspielen*, S. 16.

³²⁹ Vgl. Rudolf et al. 2016, *Stress im eSport – Ein Einblick in Training und Wettkampf*, S. 1.

³³⁰ Vgl. Mazari & Flierl 2009, *Gaming und soziale (Online-)Netzwerke. Medienkompetenzförderung am Beispiel der ESL und ihres Ehrenamt-Netzwerkes*, S. 79 f.

Von den potentiell durch digitale Spiele förderbaren Kompetenzen³³¹ wurden in der einschlägigen E-Sportliteratur bislang insbesondere sensomotorischen Fähigkeiten Beachtung geschenkt. Der Sportwissenschaftler ENDERS (2012) bezieht sich in seiner Studie unter anderem auf die sensomotorischen Kompetenzen der Hand-Auge-Koordination sowie der Reaktionsgeschwindigkeit. Untersucht wurden die Personengruppen der professionellen E-Sportler, der Amateurspieler, der Sportstudierenden sowie der Tischtennispieler. Erwartungsgemäß wiesen die Pro Gamer tendenziell einen hohen wöchentlichen Spielumfang (>15 Stunden/Woche) auf; die Sportstudierenden und Tischtennispieler hingegen überwiegend keine spielerische Aktivität.³³² Hinsichtlich der reibungslosen Hand-Auge-Koordination dominierten die professionellen E-Sportler knapp vor den Tischtennispielern. Darüber hinaus erreichten die Pro Gamer die kürzeste Reaktionszeit auf einen einfachen optischen Reiz, wiederum gefolgt von den Tischtennispielern. Einen linearen Zusammenhang zwischen der wöchentlichen Spieldauer sowie der Reaktionsgeschwindigkeit negierte der Autor jedoch im Rahmen einer Vorstudie.³³³ Abschließend stuft ENDERS (2012) die Förderung von sensomotorischen Kompetenzen durch digitale Spiele und somit auch professionelles Video- und Computerspielen im Sinne des elektronischen Sports als begrenzt ein. Das Ausüben spezifischer Sportarten wie beispielsweise Tischtennis könne die Hand-Auge-Koordination sowie die Reaktionsgeschwindigkeit zusätzlich schulen.³³⁴

3.3.1.5. Kompetenzförderung und Gefährdungspotential

Trotz des steten Aufzeigens von Parallelen wie einen potentiellen Kompetenzerwerb bleibt dem E-Sport in Ländern wie Deutschland eine offizielle Anerkennung als Sportart bislang verwehrt. Die Vorbehalte seitens des traditionellen Sports werden insbesondere vom gesellschaftlichen Diskurs und der medialen Aufmerksamkeit um mögliche negative Auswirkungen von Video- und Computerspielen wie Gewalttransfer oder Suchtgefährdung flankiert. Die Ausläufer der allgemeinen Gewalt- bzw. Suchtdebatte kommen ebenfalls in der E-Sport-Szene zum Tragen, wobei selten bewusst zwischen dem amateurhaften und professionalisierten Ausüben von E-Sport differenziert wird, wie BREUER und DAUMANN (2011) kritisch anmerken.³³⁵ Angesichts gewalthaltiger Titel wie Counter-Strike als Königsdisziplin des E-Sports

³³¹ Vgl. Gebel et al. 2005, *Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele*, S. 262; hinsichtlich Modifikationen und Erweiterungen der Kompetenzbereiche siehe z. B. Fröhlich et al. 2012, *Transfereffekte digitaler Spiele – ein systematischer Review aus bewegungs- und trainingswissenschaftlicher sowie physiologischer Perspektive*, S. 14; Wiemeyer 2009, *Digitale Spiele. (K)ein Thema für die Sportwissenschaft?!*, S. 122.

³³² Vgl. Enders 2012, *Ausgewählte sensomotorische Kompetenzen bei digitalen Spielern*, S. 51.

³³³ Vgl. Enders 2012, *Ausgewählte sensomotorische Kompetenzen bei digitalen Spielern*, S. 56, S. 58 f.

³³⁴ Vgl. Enders 2012, *Ausgewählte sensomotorische Kompetenzen bei digitalen Spielern*, S. 60.

³³⁵ Vgl. Breuer & Daumann 2011, *eSport – von digitalen Medien zum digitalen Sport?*, S. 188.

wird in der öffentlichen Wahrnehmung bei E-Sportlern mitunter ein Transfer virtueller Gewaltdarstellungen in reale körperliche Aggressionen befürchtet. Professionalisierte E-Sportler hingegen empfinden das Spielen von First-Person-Shootern (FPS) wie Counter-Strike laut VOGELGESANG (2010) als „gruppensportliche Auseinandersetzung mit anderen Spielakteurinnen und -akteuren“.³³⁶ Bei dem in Deutschland auch als Ego-Shooter bezeichneten Genre nimmt der Spieler das Geschehen aus der Ich-Perspektive wahr und bekämpft mit Schusswaffen feindliche Einheiten. In spieltheoretischer Hinsicht beschränkten sich die Gewalthandlungen der E-Sportler dabei auf die Sphäre der digitalen Spielwelt und tangierten nicht deren realweltliche Umgangsformen. Innerhalb der Welten des Video- und Computerspiels fungieren Gewaltfolgen wie der Tod einer Spielfigur durch Erschießen als wertfreies Symbol des Siegs bzw. der Niederlage gegenüber Kontrahenten im Wettbewerb, vergleichbar dem Schlagen einer Spielfigur in „Mensch ärgere Dich nicht“.³³⁷ Hinsichtlich eines flüssigeren Spielfortgangs deaktivieren professionelle E-Sportler zudem Bluteffekte. Neben FPS decken die im E-Sport vertretenen Disziplinen ein breites Spektrum an Spielgenres ab, so dass laut MÜLLER-LIETZKOW (2006b) kaum von einer Fokussierung auf gewalthaltige Spielinhalte gesprochen werden könne.³³⁸ Gegenüber potentiell körperlich-aggressiven Verhalten werden in der Gewaltdebatte laut ADAMUS (2009b) mitunter verbal-aggressive Verfehlungen vernachlässigt wie beispielsweise Beleidigungen von Kontrahenten vor, während oder nach E-Sport-Turnieren sowie entsprechende Kommentare oder Forenbeiträge auf Szene-internen Internetseiten.³³⁹

Auf Grund des hohen zeitlichen Umfangs der täglichen Trainingsaktivitäten wird in der öffentlichen Wahrnehmung bei professionalisierten E-Sportlern bisweilen die Tendenz zu einer Computerspielabhängigkeit bzw. -sucht vermutet. Allein der zeitliche Aspekt stellt in wissenschaftlicher Hinsicht lediglich eine notwendige, jedoch keine hinreichende Bedingung für das Vorliegen eines Suchtverhaltens dar.³⁴⁰ Somit dürfe die zeitintensive Beschäftigung mit Video- und Computerspielen wie im Rahmen des elektronischen Sports nicht vorbehaltlos mit

³³⁶ Vogelgesang 2010, *Jugendkulturen und E-Sport. Pluralisierung und Mediatisierung von Jugendkulturen*, S. 70.

³³⁷ Vgl. Koubek 2014, *Die Körper der Spieler*, S. 70; Stoll 2009, „Killerspiele“ oder E-Sport? *Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern*, S. 17.

³³⁸ Vgl. Müller-Lietzkow 2006b, *Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?*, S. 109.

³³⁹ Vgl. Adamus 2009b, *Medienkompetenzförderung durch E-Sport-Communitys? Theoretische Annäherungen an Potenziale und Problematiken eines jugendkulturellen Phänomens*, S. 92.

³⁴⁰ Vgl. Breuer 2011, *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*, S. 204; hinsichtlich weiterer Kriterien zur Klassifikation von exzessivem Video- und Computerspielen als Verhaltenssucht siehe z. B. Grüsser & Thalemann 2006, *Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe*, S. 32; Wölfling & Müller 2009, *Computerspielsucht*, S. 293.

einer Computerspielsucht gleichgesetzt werden.³⁴¹ Vielmehr ist die zeitliche Inanspruchnahme des prototypischen E-Sportlers mit dem Zeitaufwand traditioneller Sportler für das tägliche Training vergleichbar. Daneben erfordert das Selbstverständnis der professionalisierten E-Sportler als (Hoch-)Leistungssportler im traditionellen Sinne und somit das ernstzunehmende Betreiben von E-Sport einen gewissen Grad an individueller Disziplin. Im Gegensatz zu Spielern von Online-Rollenspielen bzw. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) schätzt BREUER (2011) das Auftreten einer Spielsucht bei professionalisierten E-Sportlern als eher untypisch ein. So kommt es im E-Sport nicht zum Aufbau und der kontinuierlichen Pflege alternativer Realitäten; zudem beugen Clan-interne und -externe Sozialkontakte sowie das Betreiben einer traditionellen Ausgleichssportart einem möglichen Realitätsverlust vor.³⁴² In der einschlägigen Literatur wird das Genre der Online-Rollenspiele mitunter auch nicht als E-Sport aufgefasst.

3.3.1.6. Illegale Leistungssteigerung des E-Sportlers

Im Gegensatz zur auch im elektronischen Sport ausgeprägten Gewalt- bzw. Suchtdebatte befindet sich der gesellschaftliche Diskurs um Dopingvorfälle bei professionalisierten E-Sportlern in den Anfängen. Ungeachtet dessen stellen mentale bzw. körperliche Leistungsgrenzen im professionalisierten E-Sport wie auch im traditionellen (Hoch-)Leistungssport ähnliche Hürden dar, wie der elektronische Sport als weitere Parallele in seiner Argumentation zieht. Während im traditionellen Spitzensport durch den Einsatz von Dopingmitteln wie anabolen Steroiden insbesondere ein Überschreiten der körperlichen Leistungsgrenzen intendiert wird, kann eine Steigerung der mentalen Leistungsfähigkeit (sog. Mental bzw. Cognitive Enhancement) Bestreben des Doping-Einsatzes in der E-Sport-Szene sein.³⁴³ Im Verdachtsfall führen Ligenbetreiber bei professionalisierten E-Sportlern mitunter konventionelle Doping-Kontrollen auf Alkohol, Drogen oder spezielle verschreibungspflichtige Medikamente durch.³⁴⁴ Daneben steht im Rahmen von Liga- oder Turnierspielen ebenfalls der übermäßige Genuss von Energy-Drinks in der Kritik.³⁴⁵ Nichtsdestotrotz liegt in der E-Sport-Szene der Fokus weniger auf der Frage des Mental Enhancements („Hirn-Doping“) durch unerlaubte bzw. unerwünschte Substanzen, sondern vielmehr auf dem Einsatz von „Software-Doping“ im Sinne des soge-

³⁴¹ Vgl. Kunczik 2013, *Gewalt – Medien – Sucht: Computerspiele*, S. 186.

³⁴² Vgl. Breuer 2011, *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*, S. 208 f.

³⁴³ Vgl. Kretschmann 2012b, *Pädagogische Facetten im E-Sport – ein heuristischer Aufriss pädagogischer Relevanz und Bedeutsamkeit*, S. 72.

³⁴⁴ Vgl. Stoll 2009, *„Killerspiele“ oder E-Sport? Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern*, S. 152.

³⁴⁵ Vgl. Breuer 2011, *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*, S. 192.

nannten Cheaten. MÜLLER-LIETZKOW (2007) vergleicht Cheaten mit dem Foulspiel im traditionellen Sport: „Unter Cheaten werden Regelverstöße durch den Einsatz technologischer Mittel (Software) verstanden.“³⁴⁶

In seinen Ausführungen verfolgte das aktuelle Kapitel 3.3.1. das Forschungsziel, sich anhand der einschlägigen Literatur eingehender mit dem strittigen Verhältnis von elektronischem Sport und Körper auseinanderzusetzen. Hinsichtlich einer offiziellen Legitimierung des E-Sports als Sportart in Deutschland verweisen Institutionen wie der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) insbesondere auf die unzureichende Körperlichkeit des E-Sports sowie die damit einhergehende Technisierung des E-Sportlerkörpers, was wiederum auf Widerspruch der Befürworter stößt. Insofern schließt das dritte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 1: „Wie wird in der öffentlichen Meinung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne argumentiert?“. Dabei wurde folgende These 1 aufgestellt: „Der elektronische Sport zieht in seiner Argumentation Parallelen zu (Hoch-)Leistungssportlern und Sportausrüstung des traditionellen Sports, während sich dieser unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom elektronischen Sport abgrenzt“. Zur Verdeutlichung der Gewichtungen wurde in Kapitel 3.2.1. ebenfalls auf den Stellenwert des Körpers im traditionellen Sport eingegangen. Im Fokus der Betrachtungen standen dabei jeweils der traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bzw. der professionalisierte E-Sportler. Den Erkenntnissen des aktuellen Kapitels zu Folge zieht der E-Sport insbesondere Parallelen zu traditionellen Mannschaftssportarten wie Fußball und vergleicht deren Sportler, jedoch auch Sportvereine und Sportmannschaften mit der Soziodemographie seiner Spieler: So stellt der E-Sport ebenfalls Anforderungen an die körperliche und mentale Leistungsfähigkeit seiner Akteure, erfordert die Entwicklung der körperlichen und mentalen Leistungsfähigkeit durch regelmäßiges Training in Clan bzw. Squad und bewirkt körperliche Trainingseffekte sowie mentale Reaktionen auf Wettbewerbssituationen. Weiterhin ist der Zeitaufwand für das tägliche Training vergleichbar, mentale bzw. körperliche Leistungsgrenzen stellen ähnliche Hürden dar und auch die körperlichen Erscheinungsbilder von Sportler und E-Sportler nähern einander zunehmend an. Anhand der Dimension des Körpers wird der E-Sport in der öffentlichen Meinung somit als traditionelle Sportart argumentiert, indem der professionalisierte E-Sportler auf Basis seiner Soziodemographie als (Hoch-)Leistungssportler im traditionellen Sinne konstruiert wird.

³⁴⁶ Müller-Lietzkow 2007, *Die Veränderung des traditionellen Sportbildes in Gesellschaft und Politik durch eSport*, S. 227.

3.3.2. Verhältnis von elektronischem Sport und Technik

Wie These 1 besagt, zieht der E-Sport in seiner Argumentation als Sportart im traditionellen Sinne Parallelen zu dessen (Hoch-)Leistungssportlern und Sportausrüstung, während sich der traditionelle Sport unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom E-Sport abgrenzt. Getreu des Adjektivs elektronisch zieht der E-Sport insbesondere Parallelen zu technologiegetriebenen Sportarten wie Motorsport und vergleicht deren Sportgeräte, jedoch auch Sportstätten und -infrastruktur mit dem PC-basierten Dispositiv seiner Spieler. Das PC-basierte Dispositiv des E-Sportlers besteht unter anderem aus Hardware-Komponenten, Spiele-Software, Eingabegeräten wie Tastatur und Maus, Kommunikationsmitteln wie Headsets sowie dem damit ausgestatteten Gaming-Bereich. Analog zu traditionellen Sportlern steigen in der Regel mit zunehmendem Leistungsniveau auch die Ansprüche des E-Sportlers und seiner Clan-Kollegen an die Qualität ihrer Sportgeräte und -infrastruktur. So achten (semi-)professionelle E-Sportler unter anderem auf „ihre Internetverbindung, auf die Leistungsmerkmale des PCs (insbesondere Geschwindigkeit der Grafikkarte und Prozessorleistung), ihre Eingabegeräte (z.B.: Maus und Tastatur), ihre Monitore und ihre Kommunikationsgeräte (z.B.: ‚headset‘)“.³⁴⁷ Leistungsstarke Hardware-Komponenten beispielsweise erlauben professionalisierten Clans in Trainings- und Wettbewerbssituation ein unmittelbares Feedback der jeweiligen Spielereingaben durch die Software, stabile Netzwerkverbindungen garantieren zudem kürzeste Reaktionszeiten auf die Spielereingaben der Kontrahenten.³⁴⁸ Weiterhin optimieren professionalisierte E-Sportler wie auch traditionelle (Hoch-)Leistungssportler kontinuierlich die Leistungsfähigkeit ihrer technischen Ausrüstung. Um beispielsweise die Rechenleistungen der Hardware zu verbessern, werden laut STOLL (2009) mitunter „CPUs [sprich Haupt-Prozessoren] oder Grafikkarten-Prozessoren [...] übertaktet und zusätzliche Lüfter in die PC-Gehäuse eingebaut“ sowie grafische Spiel-Effekte deaktiviert.³⁴⁹ Die angestrebten Rechenleistungen gehen in der Regel einher mit den Systemanforderungen, welche die Spiele-Software an ihre technische Plattform stellt. Abgesehen von Online-Rollenspielen bzw. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) umfassen die im E-Sport vertretenen Computerspielgenres unter anderem mehr oder minder technisch anspruchsvolle Strategie-

³⁴⁷ Geisler 2009, *Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften*. S. 151.

³⁴⁸ Vgl. Geisler 2009, *Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften*. S. 151; Stoll 2009, „Killerspiele“ oder E-Sport? *Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern*, S. 117.

³⁴⁹ Stoll 2009, „Killerspiele“ oder E-Sport? *Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern*, S. 148, S. 131 f.

spiele, Shooter oder Sportspiele.³⁵⁰

3.3.2.1. Interfaces im PC-basierten E-Sport-Dispositiv

Eine wesentliche Komponente des PC-basierten Dispositivs des E-Sportlers stellen Eingabegeräte bzw. Interfaces wie Maus und Tastatur dar, welche der E-Sport in seiner Argumentation als Sportgerät im traditionellen Sinne konstruiert. Interfaces überwinden die Schnittstelle zwischen E-Sportler und technischer Plattform, indem sie die manuellen Eingaben des Spielers technisch erfassen.³⁵¹ Insbesondere (semi-)professionelle E-Sportler achten auf qualitativ hochwertige Sportgeräte, wie beispielsweise „Laser-Mäuse, spezialbeschichtete Maus-Pads oder Tastaturen mit Spezialtasten, die zudem diverse gleichzeitige Tastendrucke verarbeiten können“.³⁵² Nicht zufällig erinnert STOLL (2009) die Produktpalette in deren „Umfang, Preisniveau, Professionalität und Zielsetzung“ an die traditionelle Sportartikelindustrie.³⁵³ Analog zum traditionellen Sport kann auch im elektronischen Sport die Wahl des jeweiligen Interfaces abhängig sein von den persönlichen Vorlieben oder Gewohnheiten der Spieler. Wie die US-Amerikanerin TAYLOR (2012) bei ihren Besuchen (inter)nationaler E-Sport-Turniere beobachtete, vollzogen die professionalisierten E-Sportler vor den Spielen eine Art Ritual: Sie räumten unisono die von den jeweiligen Veranstaltern bereitgestellten Eingabegeräte beiseite, packten ihre eigene Tastatur und Maus mitsamt Mauspad aus und schlossen die gewohnten Sportgeräte an die Computer an.³⁵⁴ Anschließend wärmten sich die professionalisierten E-Sportler auf und riefen sich die eigentlich inkorporierten Bewegungsabläufe ins Gedächtnis, wie die Autorin veranschaulicht:

„When competitors sit down and set up you often see them quickly move their mouse back and forth across the mouse pad to get a feel for it, to reconnect the embodied action interfacing with peripheral to the digital space. They test the speed, making sure the surface of the mouse pad accommodates their movement in just the right way.“³⁵⁵

Mitunter unterbrachen die Spieler das Prozedere, um Maus und Mauspad akribisch zu säubern. Bisweilen deckten die professionalisierten E-Sportler ihre Maus auch mit einem Tuch ab, um so zu verhindern, dass diese vor dem eigentlichen Spiel zu stark verschwitzt. Einfluss auf die Performanz des Spielers können laut TAYLOR (2012) insbesondere die Empfindlichkeit

³⁵⁰ Vgl. Breuer 2011, *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*, S. 7; Breuer & Daumann 2011, *eSport – von digitalen Medien zum digitalen Sport?*, S. 184.

³⁵¹ Vgl. Koubek 2014, *Die Körper der Spieler*, S. 54.

³⁵² Stoll 2010, *Killerspiele als Sportgerät? Zur Funktionalisierung von Gewaltdarstellungen im eSport*, S. 38.

³⁵³ Stoll 2009, *„Killerspiele“ oder E-Sport? Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern*, S. 114.

³⁵⁴ Vgl. Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 40 f.

³⁵⁵ Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 41.

seiner Maus sowie die Größe des Mauspads nehmen.³⁵⁶ Unter Performanz wiederum kann die „[körperliche] Hervorbringung des Spiels“ in Trainings- oder Wettbewerbssituation verstanden werden.³⁵⁷ Interfaces können somit als technische Erweiterung des Spielerkörpers der Hervorbringung des Spiels dienen, indem sie die Eingaben des E-Sportlers in die digitale Spielwelt übersetzen. Dabei soll die Verwendung von qualitativ hochwertigen Sportgeräten professionalisierten E-Sportlern gewährleisten, dass ihre jeweiligen Spielereingaben möglichst unmittelbar Eingang in das Computerspiel finden. Im Sinne des traditionellen Sports resultiert die Performanz sämtlicher Clan-Mitglieder letztendlich im Erzielen eines Siegs oder einer Niederlage im Rahmen eines Leistungsvergleichs.³⁵⁸ Mitunter versuchen professionalisierte E-Sportler wie auch traditionelle (Hoch-)Leistungssportler ihre Erfolgsaussichten zu erhöhen, indem sie beispielsweise stets ein und dasselbe Mauspad als Talisman zu entscheidenden Liga- oder Turnierspielen mitbringen.³⁵⁹

Auf Grund der hohen Geschwindigkeit des Spielgeschehens bevorzugen professionalisierte Clans für die Clan-interne Verständigung im Rahmen von Leistungsvergleichen in der Regel auditive gegenüber schriftlichen Kommunikationskanälen, welche der E-Sport in seiner Argumentation als Sportinfrastruktur im traditionellen Sinne konstruiert. So verwenden (semi-)professionelle Clans insbesondere online-basierte Sprachkonferenz-Programme, welche den jeweiligen Clan-Mitgliedern kurzfristige, taktische Spielabsprachen gestatten. Um die Rechenleistungen der Hardware nicht zu schmälern, werden laut GEISLER (2009) Sprachkonferenz-Programme mit „geringe[r] Prozessorauslastung“ sowie „schnelle[m] Datentransfer“ präferiert.³⁶⁰ Anhand des entsprechenden Programms, ihren Computern und einer Internetverbindung könnten die jeweiligen Clan-Mitglieder in Trainings- bzw. Wettbewerbssituation effektiv via Headset miteinander kommunizieren. Insbesondere Turnier-taugliche Headsets ermöglichen professionalisierten E-Sportlern sowohl die Verständigung mit Clan-Mitgliedern als auch das Lokalisieren von Geräuschen innerhalb des Spiels, wie TAYLOR (2012) von Gesprächen mit Spielern berichtet.³⁶¹ Damit die auditive Kommunikation zwischen den Clan-Mitgliedern während Liga- oder Turnierspielen reibungslos funktioniert, perfektionieren professionalisierte Clans im Rahmen ihrer Trainingsaktivitäten auch die Verständigung untereinander.

³⁵⁶ Vgl. Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 42 f.

³⁵⁷ Koubek 2014, *Die Körper der Spieler*, S. 55.

³⁵⁸ Vgl. Koubek 2014, *Die Körper der Spieler*, S. 71 f.

³⁵⁹ Vgl. Rambusch et al. 2007, *Exploring E-Sports: A case study of gameplay in Counter-strike*, S. 160.

³⁶⁰ Geisler 2009, *Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften*, S. 185.

³⁶¹ Vgl. Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 44; Rambusch et al. 2007, *Exploring E-Sports: A case study of gameplay in Counter-strike*, S. 160.

der.³⁶² Eine zu intensive auditive Kommunikation im Wettbewerb kann jedoch laut GEISLER (2009) die E-Sportler von den Geräuschen innerhalb des Spiels ablenken. Aus diesem Grund nutzen professionalisierte Clans zusätzlich in die Spieloberfläche integrierte Chat-Programme, um sich mittels disziplinspezifischer Kurzsprache schriftlich auszutauschen, beispielsweise über die jeweilige Spielposition der Mitglieder.³⁶³ Als eine ebenfalls geräuscharme Form der Verständigung ergänzt WITKOWSKI (2012) die von traditionellen Sportlern bekannte Gestik zwischen Clan-Mitgliedern.³⁶⁴

3.3.2.2. Gaming-Bereich im PC-basierten E-Sport-Dispositiv

Neben Sportgeräten und -infrastruktur konstruiert der E-Sport in seiner Argumentation den Gaming-Bereich des PC-basierten E-Sport-Dispositivs als Spielfeld im Sinne einer traditionellen Sportstätte, in dem E-Sport sowohl im Stehen als auch im Sitzen betrieben werden kann. Je nach Größe des E-Sport-Turniers reicht das Spektrum möglicher Gaming-Bereiche laut TAYLOR (2012) von „well designed or at least solid, sturdy tables and chairs“ über „rough thrown together tables (which may give splinters)“ bis hin zu „simple folding tables“. ³⁶⁵ Wie die Autorin bei ihren Besuchen (inter)nationaler E-Sport-Turniere bemerkte, optimierten die Spieler anhand einfachster Hilfsmittel die von den jeweiligen Veranstaltern bereitgestellten Tische und Stühle. So brachten die professionalisierten E-Sportler bisweilen Handtücher aus ihrem Hotelzimmer mit, um die Sitzhöhe ihres Stuhls zu erhöhen. Daneben befestigten die Spieler mitunter Klebestreifen an den Tischkanten, um die Reibung ihres Handballens zu minimieren.³⁶⁶ Zum gleichen Zweck können Spieler spezielle Handschuhe oder langärmelige Kleidung tragen, wie STOLL (2009) ergänzt.³⁶⁷ Um ihre Leistungsfähigkeit im Rahmen von Liga- oder Turnierspielen optimal entfalten zu können, benötigen professionalisierte E-Sportler folglich ergonomische Stühle sowie ausreichend lange Tische, die sämtlichen Clan-Mitgliedern Platz und Beinfreiheit bieten. Insbesondere bei Shooter-Turnieren sitzen die Mitglieder eines Clans in einer Reihe, wodurch die Spieler sowohl ihren eigenen Monitor als auch den ihres Sitznachbarn im Blick haben. Wie RAMBUSCH, JAKOBSSON und PARGMAN (2007) anmerken, erübrigt es sich dadurch, den Sitznachbarn nach dessen Position und Handlungen

³⁶² Vgl. Schliee 2008, *Nutzungsforschung eSport. Motive der professionellen Nutzung von Video- und Computerspielen*, S. 65.

³⁶³ Vgl. Geisler 2009, *Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften*, S. 186.

³⁶⁴ Vgl. Witkowski 2012, *On the digital playing field: How we „do sport“ with networked computer games*, S. 353.

³⁶⁵ Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 44.

³⁶⁶ Vgl. Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 44.

³⁶⁷ Vgl. Stoll 2009, *„Killerspiele“ oder E-Sport? Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern*, S. 114, S. 149.

im Spiel zu fragen. Auf Grund der wechselseitigen Orientierung am Nebenmann spiegle die physische Sitzordnung nämlich in der Regel die Aufstellung des Clans in der digitalen Spielwelt wider.³⁶⁸

Das PC-basierte E-Sport-Dispositiv wird in der öffentlichen Meinung bislang tendenziell nicht als Sportausrüstung im traditionellen Sinne aufgefasst, wie auch der professionalisierte E-Sportler bislang nicht als Sportler einer technologiegetriebenen Sportart wahrgenommen wird. Zur Schärfung des Profils wurden daher in der einschlägigen Literatur neben den Komponenten des E-Sport-Dispositivs auch die Nutzungsgewohnheiten des E-Sportlers und seiner Clan-Kollegen erhoben. Die Autoren berufen sich dabei auf Resultate eigener empirischer Studien³⁶⁹ sowie auf Forschungsergebnisse von Dritten³⁷⁰. Demnach betreiben der prototypische E-Sportler und seine Clan-Kollegen elektronischen Sport in der Regel mit dem Computer, deutlich seltener mit der Videokonsole. Als eine mögliche Erklärung hierfür verweist ADAMUS (2009a) auf die historische Entwicklung, wonach Videokonsolen später als Rechner über die Möglichkeit der Integration in ein Netzwerk verfügten und somit zu gemeinschaftlichem Training und Wettbewerb.³⁷¹ Weiterhin üben der prototypische E-Sportler und seine Clan-Kollegen E-Sport tendenziell häufiger online- als offline-basiert aus; eine eindeutige Differenzierung zwischen Trainings- und Wettbewerbszwecken wird in den jeweiligen Daten jedoch nicht vorgenommen. Der prototypische E-Sportler ist im Kern zwischen 15 und 25 Jahre alt und entsprechend eines traditionellen (Hoch-)Leistungssportlers zu Beginn seiner Karriere als professionalisierter E-Sportler vergleichsweise jung. Die (technischen) Eintrittsbarrieren in das (semi-)professionelle Leistungsniveau schätzt SCHLIÉE (2008) mit Internetanschluss, Hard- und Software als notwendige Sportausrüstung als eher gering ein.³⁷² Vor seinem Eintritt in die E-Sport-Szene nutzt der prototypische E-Sportler seit durchschnittlich fünf Jahren aktiv Video- und Computerspiele. Auf Grund ihrer Vorerfahrungen besitzt laut MÜLLER-LIETZKOW (2007) die Mehrheit der Spieler die erforderlichen Kenntnisse und Kompetenzen, um Video- und Computerspiele im Sinne des E-Sports betreiben zu können. Diese würden durch das kontinuierliche Ausüben von E-Sport auf den jeweiligen Leistungsniveaus wei-

³⁶⁸ Vgl. Rambusch et al. 2007, *Exploring E-Sports: A case study of gameplay in Counter-strike*, S. 160.

³⁶⁹ Vgl. z. B. Müller-Lietzkow 2006b, *Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?*, S. 103 ff.; Schliée 2008, *Nutzungsforschung eSport. Motive der professionellen Nutzung von Video- und Computerspielen*, S. 95 ff.

³⁷⁰ Vgl. z. B. Adamus 2015, *Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen – eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene*, S. 28 f.

³⁷¹ Vgl. Adamus 2009a, *E-Sport: Zum (vergeblichen) Versuch der Abgrenzung des traditionellen Sports von seinem elektronischen Nachwuchs*, S. 235.

³⁷² Vgl. Schliée 2008, *Nutzungsforschung eSport. Motive der professionellen Nutzung von Video- und Computerspielen*, S. 26, S. 75.

terentwickelt.³⁷³ ADAMUS (2009b) hingegen postuliert, dass die Mehrheit der Spieler die für den E-Sport erforderlichen Kenntnisse und Kompetenzen erst nach deren Eintritt in die E-Sport-Szene erworben hat.³⁷⁴

3.3.2.3. Förderung Hardware-bezogener technologischer Kompetenz

Die durch elektronischen Sport potentiell (weiter)entwickelten Kompetenzen beziehen sich primär auf den Umgang mit Sportgeräten (Hardware) und Sportinfrastruktur (Software) und können technologische Kompetenzen bzw. Medienkompetenzen umfassen. BREUER (2010, 2011) unterscheidet technologische Kompetenzen in Anwender- sowie Technikkompetenz und greift dabei auf die jeweiligen Definitionen des Soziologen TULLY (2003) zurück. Während sich Anwenderkompetenz auf die Fähigkeit der „sachgemäße[n] Bedienung technischer Gegenstände“ bezieht, meint Technikkompetenz die „Fähigkeit, die Funktion und den Aufbau der [entsprechenden] Geräte zu durchschauen“.³⁷⁵ Die Technikkompetenz als „höchste Stufe der Vermittlung von technologischen Kompetenzen“ greift folglich weiter als die Anwenderkompetenz und schließt neben der schlichten Nutzung Fähigkeiten zur aktiven Gestaltung technischer Systeme ein.³⁷⁶ Der Grad der jeweiligen technologischen Kompetenzentwicklung bzw. -weiterentwicklung kann dabei nach der Form des E-Sportkonsums variieren. Den geringsten Grad an Anwenderkompetenz erfahren E-Sportler in der Regel durch den Besuch von Offline-Wettkämpfen. Der Fokus liegt hierbei weniger auf der Bedienung eines technischen Gegenstands bzw. eines Sportgeräts als vielmehr auf der Rezeption einer technologiebasierten (Sport-)Veranstaltung.

Einen höheren Grad an Anwenderkompetenz können E-Sportler durch die Rezeption von Online-Turnieren sowie durch das aktive Ausüben von E-Sport entwickeln. So verfolgen E-Sportler zum Einen Übertragungen (inter)nationaler Wettkämpfe mittels Streaming-Angeboten, zum Anderen vergleichen E-Sport-Clans ihre Leistungen in online-basierten Trainings- und Wettbewerbssituationen.³⁷⁷ Bei beiden Formen des E-Sportkonsums werden laut BREUER (2010) die Fähigkeiten der Bedienung eines Computersystems sowie der adäquaten Nut-

³⁷³ Vgl. Müller-Lietzkow 2007, *Die Veränderung des traditionellen Sportbildes in Gesellschaft und Politik durch eSport*, S. 240.

³⁷⁴ Vgl. Adamus 2009b, *Medienkompetenzförderung durch E-Sport-Communitys? Theoretische Annäherungen an Potenziale und Problematiken eines jugendkulturellen Phänomens*, S. 85.

³⁷⁵ Tully 2003, *Mensch – Maschine – Megabyte. Technik in der Alltagskultur. Eine sozialwissenschaftliche Hinführung*, S. 61.

³⁷⁶ Breuer 2010, *Förderungswürdigkeit und -möglichkeiten des elektronischen Sports*, S. 153.

³⁷⁷ Vgl. Breuer 2010, *Förderungswürdigkeit und -möglichkeiten des elektronischen Sports*, S. 153; Breuer 2011, *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*, S. 197 f.

zung dieses Systems im Internet (weiter)entwickelt.³⁷⁸ Im Gegensatz zur Anwenderkompetenz rückt die Technikkompetenz nach Ansicht des Autors heutzutage zunehmend in den Hintergrund. So sei das Verständnis von Funktion und Aufbau technischer Gegenstände insbesondere im Rahmen von sog. privaten LAN-Parties Mitte der 1990er Jahre unerlässlich gewesen. Aus Ermangelung an kommerziellen Anbietern, schnellen Internetverbindungen und somit einer soliden Sportinfrastruktur war das Geschick der Teilnehmer gefordert, um im Freundeskreis ein lokales Netzwerk (Local Area Network, kurz LAN) zwischen den mitgebrachten Computersystemen aufzubauen.³⁷⁹ In der einschlägigen Literatur werden unter anderem die Wechselwirkungen zwischen der LAN- und der E-Sport-Szene nachvollzogen, welche ihre Anfänge jeweils Mitte bzw. Ende der 1990er Jahre nahmen.³⁸⁰ Hierbei ist anzumerken, dass auch heutzutage professionalisierte E-Sportler zu Liga- oder Turnierspielen häufig ihre gewohnten Sportgeräte wie Maus und Tastatur mitbringen und an die bereitgestellten Computer anschließen. Zur optimalen Nutzbarmachung des modifizierten Systems benötigen professionalisierte E-Sportler Technikkompetenz im Sinne eines Verständnisses von Funktion und Zusammenspiel der Komponenten. Darüber hinaus scheinen die basalen Anwenderkompetenzen tendenziell eher auf Breitensportliche als auf die in der vorliegenden Arbeit fokussierten (semi-)professionellen E-Sportler zuzutreffen.

3.3.2.4. Förderung Software-bezogener Medienkompetenz

Von den potentiell durch digitale Spiele förderbaren Kompetenzen³⁸¹ wurden in der einschlägigen E-Sportliteratur bislang ebenfalls Medienkompetenzen Beachtung geschenkt. Im E-Sportkontext beziehen sich diese primär auf den Umgang mit Sportinfrastruktur, respektive Computerspiele sowie Sprachkonferenz- und Chat-Programme. ADAMUS (2009b) beschreibt Kompetenzen, die durch das Betreiben von E-Sport sowie durch die Mitgliedschaft in E-Sport-Clans erworben werden können. So können E-Sportler zunächst Strategien zum Lösen von Problemstellungen sowie zum Erwerb des dafür erforderlichen Wissens erlernen. Anhand der im E-Sport vertretenen Genres der Strategiespiele, aber auch der Shooter, können E-Sportler ihr Denken in komplexen System und Modellen bzw. abstrakten Darstellungen wie

³⁷⁸ Vgl. Breuer 2010, *Förderungswürdigkeit und -möglichkeiten des elektronischen Sports*, S. 153.

³⁷⁹ Vgl. Breuer 2010, *Förderungswürdigkeit und -möglichkeiten des elektronischen Sports*, S. 153; Vogelgesang 2010, *Jugendkulturen und E-Sport. Pluralisierung und Mediatisierung von Jugendkulturen*, S. 66.

³⁸⁰ Vgl. z. B. Hepp & Vogelgesang 2009, *Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsformen und Aneignungsweisen*, S. 105.

³⁸¹ Vgl. Gebel et al. 2005, *Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele*, S. 262; hinsichtlich Modifikationen und Erweiterungen der Kompetenzbereiche siehe z. B. Fröhlich et al. 2012, *Transfereffekte digitaler Spiele – ein systematischer Review aus bewegungs- und trainingswissenschaftlicher sowie physiologischer Perspektive*, S. 14; Wiemeyer 2009, *Digitale Spiele. (K)ein Thema für die Sportwissenschaft?!*, S. 122.

Tabellen und Karten schulen. Mittels der genannten Computerspielgenres können sich E-Sportler weiterhin die Fähigkeit aneignen, den Fokus ihrer Aufmerksamkeit im Spielverlauf beliebig zwischen größeren Zusammenhängen sowie einzelnen kleineren Spielvorgängen und -elementen zu wechseln. Daneben können E-Sportler und ihre Clan-Kollegen im Mehrspielermodus sämtlicher E-Sportdisziplinen die Wahrnehmung verteilter Aufgaben erlernen. Weiterhin können E-Sport-Clans im Mehrspielermodus erfahren, durch effektiven Wissensaustausch und taktisches Vorgehen gemeinschaftliche Ziele zu erreichen. Durch den Einsatz verschiedener Kommunikationsprogramme im Spielverlauf können E-Sport-Clans zudem Fähigkeiten der digitalen Interaktion erwerben.³⁸²

Abgesehen von einem potentiellen Kompetenzerwerb betont der E-Sport in seiner Argumentation insbesondere den Stellenwert einer disziplinspezifischen Technologiebeherrschung. Analog zu traditionellen, technologiegetriebenen Sportarten geht auch im professionalisierten E-Sport eine Erbringung sportlicher Höchstleistung in der Regel einher mit der Beherrschung der jeweiligen Sportausrüstung. Mitglieder (semi-)professioneller Clans wie auch traditionelle (Hoch-)Leistungssportler konzentrieren sich in ihren Trainings- und Wettbewerbsaktivitäten daher gewöhnlich auf eine bestimmte E-Sport- bzw. Sportdisziplin sowie die disziplinspezifische Beherrschung der Ausrüstung. Mitgliederstarke Clans können in mehrere Sportmannschaften (sog. Squads) unterteilt sein, die sich in ihren Spielaktivitäten wiederum einem speziellen E-Sport-Titel samt Sportausrüstung widmen.³⁸³ In ihren Beobachtungen bei (inter)nationalen E-Sport-Turnieren schildert TAYLOR (2012) neben einer Beherrschung von Eingabegeräten wie Maus und Tastatur auch die oftmals vernachlässigte Beherrschung von Spiele-Software: „Knowing a map, what various characters or classes can do, and weapons, as well as understanding the physics of a system and knowing basics like commands, macros, and shortcuts“.³⁸⁴ Die im elektronischen Sport populären Computerspielgenres und -titel werden in der Regel im Sinne eines traditionellen Mannschaftssports im Mehrspielermodus ausgeübt, seltener im Einzelspielermodus mit bzw. gegen programmierte Computergegner. Mehrspielermodi ermöglichen professionalisierten E-Sportlern im Training mit ihren Clan-Kollegen bzw. im Wettbewerb gegen Kontrahenten ihres Leistungsniveaus zu spielen. Voraussetzung für ein erfolgreiches Agieren im Mehrspielermodus sind Netzwerkverbindungen zwischen den jeweiligen Computersystemen, entweder über ein lokales Netzwerk (Local Area Network, kurz

³⁸² Vgl. Adamus 2009b, *Medienkompetenzförderung durch E-Sport-Communitys? Theoretische Annäherungen an Potenziale und Problematiken eines jugendkulturellen Phänomens*, S. 88 f.

³⁸³ Vgl. Adamus 2015, *Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen – eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene*, S. 22 f.

³⁸⁴ Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 93.

LAN), ein drahtloses lokales Netzwerk (Wireless Local Area Network, kurz WLAN) oder via Internet.³⁸⁵

3.3.2.5. Netzwerktechnologien in Training und Wettbewerb

In seiner Argumentation konstruiert der E-Sport weiterhin die für eine Ausübung als Mannschaftssport erforderlichen Netzwerktechnologien des PC-basierten E-Sport-Dispositivs als Sportinfrastruktur im traditionellen Sinne. Sind die Rechner der professionalisierten E-Sportler zu Trainings- oder Wettbewerbszwecken über das Internet miteinander verbunden, so spricht man auch von online-basiertem Training bzw. Wettbewerb. Bei der offline-basierten Ausübung des E-Sports hingegen können die jeweiligen Computersysteme sowohl über das Internet als auch via LAN oder WLAN miteinander verknüpft sein. Im Gegensatz zu online-basierten Formen sind die Clan-Mitglieder des professionalisierten E-Sportlers bzw. die Kontrahenten seines Leistungsniveaus im Rahmen von offline-basiertem Training und Wettbewerb physisch in der gleichen Sportstätte präsent.³⁸⁶ Insbesondere Offline-Wettkämpfe sind in ihrer Ausgestaltung laut BREUER (2011) mit Live-Veranstaltungen des traditionellen Hochleistungssports vergleichbar. Während Vorrundenspiele für (inter)nationale Wettkämpfe in der Regel online erfolgen, würden Final-Spiele im Rahmen von medial inszenierten Ereignissen live vor einem Stadionpublikum ausgetragen.³⁸⁷ Zu Wettbewerbs- wie zu Trainingszwecken stellen dabei häufig Sponsoren wie internationale Unternehmen der Hard- und Softwarebranche den von ihnen unterstützten Pro Clans die jeweils qualitativ hochwertigsten Sportgeräte in Form von Eingabegeräten und Kommunikationsmitteln zur Verfügung. Analog zu traditionellen (Spitzen-)Sportlern technologiegetriebener Sportarten reizen E-Sportler als professionalisierte Video- und Computerspieler ihre technischen Sportgeräte während der Spiele bis an deren Leistungsgrenzen aus; Technologie dient traditionellen wie elektronischen Sportlern folglich als Ausdruck ihrer körperlichen und mentalen Leistungsfähigkeit. Für ihren Sieg bei (inter)nationalen Wettkämpfen erhalten professionalisierte E-Sportler in der Regel entweder Preis- und Sponsorengelder oder Sachpreise in Form von Sportausrüstung wie Hardware, seltener Software.

³⁸⁵ Vgl. Schliee 2008, *Nutzungsforschung eSport. Motive der professionellen Nutzung von Video- und Computerspielen*, S. 13.

³⁸⁶ Vgl. Breuer 2009b, *Zur Förderungswürdigkeit des E-Sports*, S. 58 f.; Adamus 2015, *Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen – eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene*, S. 26.

³⁸⁷ Vgl. Breuer 2011, *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*, S. 10, S. 12.

Netzwerktechnologien sowie sämtliche Komponenten des PC-basierten E-Sport-Dispositivs unterliegen einem ständigen technologischen Wandel, der wiederum das Spielverhalten der professionalisierten E-Sportler beeinflusst sowie eine konstante Anpassung des disziplinen-spezifischen Regelwerks erfordert, wie TAYLOR (2012) ausführt:

„As machines, screens, and even mice change, the actual performance of play adjusts. Often this adjustment involves players finding new ways to perform, new tactics and approaches, even to games they've been playing for years. All these adjustments require rules, which are also a component of play, to shift accordingly.“³⁸⁸

In seinem Selbstverständnis als Sportart im traditionellen Sinne gründen die Spielregeln im E-Sport auf den zentralen Werten des Sports wie Fairness, Sportsgeist und Chancengleichheit. Technische Weiterentwicklungen können jedoch nicht nur die Performanz der Spieler verändern, sondern begünstigen im Wettbewerb häufig auch Regelverstöße, indem sie neue Möglichkeiten der Spielmanipulation eröffnen. Manipulations- bzw. Betrugsversuche, im Englischen als Cheating bezeichnet, können laut MÜLLER-LIETZKOW (2007) mit dem Foulspiel im traditionellen Sport verglichen werden.³⁸⁹ Cheating kann sowohl im Einzel- als auch im elektronischen Sport dominierenden Mehrspielermodus auftreten. Im Einzelspielermodus können die Formen des Eigen-Betrugs unter anderen die Verwendung von Lösungsbüchern bzw. sog. Walkthroughs sowie die Aktivierung von in die Spiele-Software integrierter Cheat Codes umfassen. Im Mehrspielermodus hingegen können sich die Formen des Betrugs von gegnerischen Clans unter anderem auf das Ausnutzen von Schwachstellen in der Spieleprogrammierung sowie auf den Einsatz zusätzlicher Software beziehen.³⁹⁰ Laut BREUER (2011) war das Ausnutzen von Schwachstellen insbesondere in den Frühzeiten des elektronischen Sports Ende der 1990er Jahre verbreitet.³⁹¹ Zusätzliche Software kann den eigenen Clan-Mitgliedern im Wettbewerb überlegene Fähigkeiten verleihen oder kritische Spielhandlungen automatisiert ausführen.³⁹² Für das Spielgenre der Shooter werden in der einschlägigen Literatur das frühzeitige Erkennen von Kontrahenten durch Wände bzw. das automatische Anvisieren von Gegnern genannt.³⁹³ Darüber hinaus zählen Spielzüge wie das Unterbrechen des Spiels in für den eigenen Clan ungünstigen Situationen zu den als unfair empfundenen Verhaltensweisen.

³⁸⁸ Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 83.

³⁸⁹ Vgl. Müller-Lietzkow 2007, *Die Veränderung des traditionellen Sportbildes in Gesellschaft und Politik durch eSport*, S. 227.

³⁹⁰ Vgl. Stoll 2009, *„Killerspiele“ oder E-Sport? Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern*, S. 105 f.

³⁹¹ Vgl. Breuer 2011, *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*, S. 193.

³⁹² Vgl. Mazari & Flierl 2009, *Gaming und soziale (Online-)Netzwerke. Medienkompetenzförderung am Beispiel der ESL und ihres Ehrenamt-Netzwerkes*, S. 82; Kretschmann 2012a, *Genetic Engineering im Sport. Ansätze eines moralisch-kontraktualistischen Zugangs*, S. 262.

³⁹³ Vgl. Breuer 2011, *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*, S. 193.

3.3.2.6. Cheating, Aussetzer und Netzwerkverzögerungen

Wie der elektronische Sport als weitere Parallele in seiner Argumentation zieht, stellt der ständige technologische Wandel im E-Sport wie auch in traditionellen, technologiegetriebenen Sportarten einen ähnlichen Anreiz zur Manipulation der jeweiligen Sportausrüstung dar. Als Maßnahme gegen Manipulations- bzw. Betrugsversuche sind insbesondere professionalisierte E-Sportler sowohl bei offline- als auch bei online-basierten Wettbewerben verpflichtet, die vom Veranstalter vorgeschriebene Anti-Cheat-Software auf ihrem Computer zu aktivieren bzw. zu installieren. Während E-Sportlern und ihren Clan-Kollegen im Rahmen von Live-Veranstaltungen standardisierte Computer mit vorinstallierter Spiele-Software zur Verfügung gestellt werden, haben diese bei Online-Turnieren disziplinspezifische Vorschriften zur Konfiguration ihres Rechnersystems zu beachten.³⁹⁴ Zusätzlich zu Anti-Cheat-Software werden laut TAYLOR (2012) insbesondere im Rahmen von medial inszenierten Final-Spielen Szenekundige Administratoren eingesetzt:

„The skill involved in sussing out cheating is actually fairly nuanced and relies not only on technical tools, but being aware of what new tricks and hacks may be springing up in the community, having a sense of who the players are (including knowing who to keep an eye on), and the kind of deep contextual knowledge of the game and play actions that are only built over time.“³⁹⁵

Aufgabe von Administratoren ist es unter anderem, während Wettbewerben die Einhaltung des jeweiligen Regelwerks zu kontrollieren sowie bei Verdacht auf Cheating eingehendere Nachforschungen anzustellen. Wie ADAMUS (2015) betont, gehen Administratoren auch im Anschluss an Spiele Hinweisen auf mögliche Regelwidrigkeiten nach, beispielsweise indem sie Aufzeichnungen (sog. Replays) analysieren.³⁹⁶ Auf Grund des Selbstverständnisses als Sportart im traditionellen Sinne gilt Cheating in der einschlägigen E-Sport-Szene als verpönt und wird entsprechend sanktioniert. Das Vorgehen gegenüber auffällig gewordenen Spielern liegt im persönlichem Ermessen der Administratoren und kann je nach Schwere des Vorfalls unter anderem von Verwarnungen, zeitlich begrenzten Sperren, Verpflichtungen zu einer Revanche bis hin zum Spielausschluss bei wiederholtem Cheaten reichen.³⁹⁷ Administratoren obliegt zudem die Kontrolle, inwieweit Cheater die ihnen verhängten Sanktionen tatsächlich

³⁹⁴ Vgl. Adamus 2006, *Computerspiele. Mods, Clans und E-Sportler*, S. 153.

³⁹⁵ Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 80.

³⁹⁶ Vgl. Adamus 2015, *Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen – eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene*, S. 21.

³⁹⁷ Vgl. Mazari & Flierl 2009, *Gaming und soziale (Online-)Netzwerke. Medienkompetenzförderung am Beispiel der ESL und ihres Ehrenamt-Netzwerkes*, S. 78 f.; Vogelgesang 2010, *Jugendkulturen und E-Sport. Pluralisierung und Mediatisierung von Jugendkulturen*, S. 67.

ableisten und nicht etwa umgehen.³⁹⁸

Analog zu technologiegetriebenen, traditionellen Sportarten ist der E-Sport darüber hinaus abhängig von der Existenz, Qualität und Funktionalität seiner technischen Sportgeräte und -infrastruktur. Sowohl Netzwerkverzögerungen als auch technische Aussetzer können die professionalisierte Ausübung des E-Sports in Training und Wettbewerb beeinträchtigen. Erstere treten in der Regel im Rahmen von online-basiertem Training und Wettbewerb auf. So steigt mit zunehmender geographischer Distanz der vernetzten Computer auch die Dauer der Datenübertragung (sog. Ping) zwischen dem eigenen Rechner und dem jeweiligen Spiele-Server an. Falls bei einem der am Spiel beteiligten Clans der Datentransfer vergleichsweise langsam erfolgt, bewirkt dies in dessen Wahrnehmung einen zeitlich verzögerten und somit unfairen Spielablauf (sog. Lag).³⁹⁹ Um Netzwerkverzögerungen zu minimieren, treten professionalisierte Clans üblicherweise gegen Clans innerhalb ihrer Region wie Ost- und Mitteleuropa oder Nordamerika an, wodurch sich jedoch die Auswahl möglicher Trainingspartner bzw. Wettbewerbsgegner auf dem gleichen Leistungsniveau einschränkt. Mitunter kommen laut TAYLOR (2012) daher nordamerikanische Clans nach Europa, um von dort aus in Bootcamps gegen ihnen unbekannte Trainingspartner bzw. Wettbewerbsgegner ihres Leistungsniveaus anzutreten.⁴⁰⁰ Technische Aussetzer hingegen treten in der Regel im Rahmen von offline-basiertem Training und Wettbewerb auf, wie TAYLOR (2012) im Rahmen ihrer Besuche von (inter)nationalen E-Sport-Turnieren bemerkte: „I’ve seen monitors go black and then pop back on in the middle of matches. Games crash in finals where one team loses valuable assets they have accumulated in earlier rounds.“⁴⁰¹ Insbesondere größere technische Aussetzer verursachten eine Unterbrechung des gesamten Turniers und führten zu Unstimmigkeiten über die Behandlung des Vorfalls gemäß des jeweiligen Regelwerks. Die Auslegung des Regelwerks sowie die Behebung des technischen Aussetzers obliegen in der Regel den Administratoren der Veranstaltung.⁴⁰²

In seinen Ausführungen verfolgte das aktuelle Kapitel 3.3.2. das Forschungsziel, sich anhand der einschlägigen Literatur eingehender mit dem strittigen Verhältnis von elektronischem

³⁹⁸ Vgl. Adamus 2015, *Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen – eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene*, S. 21.

³⁹⁹ Vgl. Stoll 2009, *„Killerspiele“ oder E-Sport? Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern*, S. 149 f.

⁴⁰⁰ Vgl. Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 46.

⁴⁰¹ Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 74.

⁴⁰² Vgl. Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 78 f.

Sport und Technik auseinanderzusetzen. Hinsichtlich einer offiziellen Legitimierung des E-Sports als Sportart in Deutschland verweisen Institutionen wie der Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) insbesondere auf die unzureichende Körperlichkeit des E-Sports sowie die damit einhergehende Technisierung des E-Sportlerkörpers, was wiederum auf Widerspruch der Befürworter stößt. Insofern schließt das dritte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 1: „Wie wird in der öffentlichen Meinung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne argumentiert?“. Dabei wurde folgende These 1 aufgestellt: „Der elektronische Sport zieht in seiner Argumentation Parallelen zu (Hoch-)Leistungssportlern und Sportausrüstung des traditionellen Sports, während sich dieser unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom elektronischen Sport abgrenzt“. Zur Verdeutlichung der Gewichtungen wurde in Kapitel 3.2.2. ebenfalls auf den Stellenwert der Technik im traditionellen Sport eingegangen. Im Fokus der Betrachtungen standen dabei jeweils der traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bzw. der professionalisierte E-Sportler. Den Erkenntnissen des aktuellen Kapitels zu Folge zieht der E-Sport insbesondere Parallelen zu traditionellen, technologiegetriebenen Sportarten wie Motorsport und vergleicht deren Sportgeräte, jedoch auch Sportstätten und -infrastruktur mit der technischen Ausrüstung seiner Spieler: So stellen E-Sportler ebenfalls hohe Ansprüche an die Qualität ihrer technischen Ausrüstung, optimieren laufend deren Leistungsfähigkeit gemäß ihrer favorisierten E-Sportdisziplin und reizen ihre technische Ausrüstung in Training und Wettbewerb bis an deren Leistungsgrenzen aus. Weiterhin ist das Ritual des Aufwärmens vor Trainings- und Wettbewerbssituationen vergleichbar, der ständige technologische Wandel stellt einen ähnlichen Anreiz zur Manipulation dar und auch die Existenz und Funktionalität der technischen Geräte und Infrastruktur scheinen gleichbedeutend zu sein. Anhand der Dimension der Technik wird der E-Sport in der öffentlichen Meinung somit als traditionelle Sportart argumentiert, indem die technische Ausrüstung des professionalisierten E-Sportlers als Sportausrüstung im traditionellen Sinne konstruiert wird.

3.4. Argumentationstendenzen von E-Sport als Sportart

In Bezug auf den Diskurs um die offizielle Legitimierung von E-Sport als Sportart befasste sich die vorliegende Arbeit mit der diskursiven Verflechtung des traditionellen und elektronischen Sports (vgl. Kapitel 3.1.), dem strittigen Verhältnis von elektronischem Sport und Körper bzw. elektronischem Sport und Technik (vgl. Kapitel 3.3.1. bzw. 3.3.2.) sowie dem eigentlichen Verhältnis von traditionellem Sport und Körper bzw. traditionellem Sport und Technik (vgl. Kapitel 3.2.1. bzw. 3.2.2.). Zudem beschäftigte sich die vorliegende Arbeit ein-

gangs mit den Grundzügen des sozio- und medienkulturellen Konstruktivismus (vgl. Kapitel 2.1.) sowie den Ausprägungen der öffentlichen Meinung unter konstruktivistischen Prämissen (vgl. Kapitel 2.3.). Dabei wurde folgende These 1 aufgestellt: „Der elektronische Sport zieht in seiner Argumentation Parallelen zu (Hoch-)Leistungssportlern und Sportausrüstung des traditionellen Sports, während sich dieser unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom elektronischen Sport abgrenzt“. Im Fokus der Betrachtungen standen dabei jeweils die Dimensionen der Körperlichkeit und Technisierung, welchen sowohl in gesellschaftlicher als auch in wissenschaftlicher Hinsicht ein deutliches (Forschungs-)Interesse gilt. Das dritte Hauptkapitel schließt mit dem aktuellen Kapitel 3.4. In seinen Ausführungen verfolgt das aktuelle Kapitel daher das Forschungsziel, die theoretische Basis des zweiten Hauptkapitels mit den Argumentationssträngen des dritten Hauptkapitels in einem Fazit zusammenzuführen sowie die folgende Forschungsfrage 1 zu beantworten: „Wie wird in der öffentlichen Meinung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne argumentiert?“.

3.4.1. Standpunkt des elektronischen Sports

Den Erkenntnissen der vorhergehenden Kapitel zu Folge zieht der E-Sport die wohl offensichtlichste Parallele zum traditionellen Sport durch die Wahl seiner Begrifflichkeit, anhand derer der E-Sport und seine Akteure ihr Selbstverständnis als eine zum traditionellen Sport gleichwertige Sportart betonen. Daneben zieht der E-Sport insbesondere Parallelen zu traditionellen Mannschaftssportarten wie Fußball und vergleicht deren Sportler, jedoch auch Sportvereine und Sportmannschaften mit der Soziodemographie seiner Spieler. Anhand der Dimension des Körpers wird der E-Sport in der öffentlichen Meinung somit als traditionelle Sportart argumentiert, indem der professionalisierte E-Sportler auf Basis seiner Soziodemographie als (Hoch-)Leistungssportler im traditionellen Sinne konstruiert wird. In seiner Argumentation als Sportart im traditionellen Sinne beruft sich der E-Sport weiterhin weniger auf die Realdefinition des Deutschen Olympischen Sportbunds (DOSB) als vielmehr auf gängige Nominaldefinitionen des traditionellen Sports. Entsprechend ausgewählten Nominaldefinitionen verweist der E-Sport in seinem engeren und weiteren Definitionsansatz nach WAGNER (2006a) bzw. MÜLLER-LIETZKOW (2006a) ebenfalls auf die körperliche und mentale Leistungsfähigkeit des E-Sportlers. Wenn auch lediglich in seinem weiteren Ansatz, erwähnt der E-Sport analog zu vereinzelt Nominaldefinitionen zudem die technische Ausrüstung des E-Sportlers. Ferner zieht der E-Sport insbesondere Parallelen zu traditionellen, technologiegetriebenen Sportarten wie Motorsport und vergleicht deren Sportgeräte, jedoch auch Sportstätten

und -infrastruktur mit dem PC-basierten Dispositiv seiner Spieler. Anhand der Dimension der Technik wird der E-Sport in der öffentlichen Meinung somit als traditionelle Sportart argumentiert, indem die technische Ausrüstung des professionalisierten E-Sportlers als Sportausrüstung im traditionellen Sinne konstruiert wird. Der E-Sport betont wiederholt seine Nähe zu sog. fahr- und schießtechnischen Sportarten, wird jedoch im Gegensatz zum Motor- und Schießsport bislang weder vom DOSB noch vom Internationalen Olympischen Komitee (IOC) als Sportart anerkannt. Ähnlich wie beim Sportschießen die Bewegung des Zielens bedeutsam für einen Treffer ist, so sei auch beim E-Sport die feinmotorische Beherrschung des Sportgeräts entscheidend für einen Sieg über Kontrahenten. Daneben ist der E-Sport analog zum Motorsport ebenfalls getrieben von der Existenz, Leistungsfähigkeit und Qualität seiner technischen Sportgeräte und -infrastruktur.

Darüber hinaus koppeln sich der E-Sport und dessen Akteure strukturell an Befürworter einer offiziellen Legitimierung von E-Sport als Sportart aus gesellschaftlichen Teilsystemen wie beispielsweise der Politik. In politischer Hinsicht ist hierbei unter anderem eine strukturelle Kopplung mit Abgeordneten der Union sowie der SPD zu erwähnen. So stellte im März 2018 die amtierende Regierungskoalition aus CDU, CSU und SPD dem E-Sport in ihrem Koalitionsvertrag eine „vollständig[e] [Anerkennung] als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht“ in Aussicht und sicherte ihre Unterstützung bei der „Schaffung einer olympischen Perspektive“ zu.⁴⁰³ Dies steht in Zusammenhang mit dem Ziel, die Video- und Computerspieleindustrie am Standort Deutschland zu stärken.⁴⁰⁴ Die politische Debatte beförderten unter anderem die FDP-Fraktion durch ihre Anfrage an den Deutschen Bundestag zur „Anerkennung des eSports als Sportart“⁴⁰⁵ im August 2018 sowie die Fraktion von Bündnis 90/Die Grünen mit ihrem Antrag „Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten“⁴⁰⁶ im November 2018. Im Februar 2019 fand im Deutschen Bundestag zudem eine öffentliche Sitzung des Sportausschusses zur „Entwicklung des eSports in Deutschland“ statt, bei der neben dem DOSB und der (Sport-)Wissenschaft auch Vertreter des eSport-Bunds Deutschland (ESBD) angehört wurden.⁴⁰⁷ Auf Landesebene wiederum richteten im August 2018 die Fraktionen von CDU, Bündnis 90/Die Grünen, FDP und Abgeordnete des Südschleswigschen Wählerverbands (SSW) die Anfrage „eSport auch in Schleswig-Holstein fördern“ an den Schleswig-

⁴⁰³ Bundesregierung 2018, *Koalitionsvertrag vom 14. März 2018*, S. 48.

⁴⁰⁴ Vgl. Bundesregierung 2018, *Koalitionsvertrag vom 14. März 2018*, S. 171.

⁴⁰⁵ Vgl. Deutscher Bundestag 2018a, *Anerkennung des eSports als Sportart*, S. 1–4.

⁴⁰⁶ Vgl. Deutscher Bundestag 2018b, *Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten*, S. 1–5.

⁴⁰⁷ Vgl. Deutscher Bundestag 2019, *Öffentliche Anhörung zum Thema „Entwicklung des eSports in Deutschland“*, o. S.

Holsteinischen Landtag, während im Januar 2019 die Fraktion von Bündnis 90/Die Grünen den Antrag „Wandel im Sport fördern – eSports-Strukturen unterstützen und gestalten“ in den Niedersächsischen Landtag einbrachte. Von diesem breiten Zuspruch der deutschen Parteienlandschaft könnten der E-Sport und dessen Akteure insbesondere durch Steuererleichterungen, öffentlicher Aufmerksamkeit sowie einer gestärkten Position in ihren Bemühungen um eine Aufnahme in den DOSB profitieren.⁴⁰⁸

Neben der Politik koppelt sich der E-Sport zunehmend strukturell an gesellschaftliche Teilsysteme wie beispielsweise die Wirtschaft, jedoch auch den Sport. In sportlicher Hinsicht soll hierbei insbesondere auf eine strukturelle Kopplung mit Fußballvereinen der Bundesliga verwiesen werden. Als eine der Ersten stiegen im Mai 2015 der VfL Wolfsburg, im Mai 2016 der FC Schalke 04 sowie im Juli 2017 der VfB Stuttgart in die E-Sport-Szene ein und verpflichteten professionelle E-Sportler in der Disziplin FIFA, einer Fußballsimulation. Der FC Schalke 04 nahm zudem eine professionelle League of Legends-Mannschaft unter Vertrag.⁴⁰⁹ League of Legends (LoL) zählt zum Genre der Echtzeit-Strategiespiele und gilt als einer der weltweit populärsten E-Sport-Titel. In ökonomischer Hinsicht wiederum haben internationale Unternehmen über die Hard- und Softwarebranche hinaus das Potential des deutschen E-Sportmarktes erkannt und engagieren sich unter anderem im Rahmen von E-Sportsponsoring, -werbung oder -lizenzen. Darüber hinaus betreibt der E-Sport Öffentlichkeitsarbeit bzw. Public Relations (PR) und ist bestrebt, die öffentliche Meinung durch den Einsatz von Meinungsführern sowie positiv gefärbten Wirklichkeitsentwürfen bzw. Images zu lenken. So sprechen sich Meinungsführer wie beispielsweise renommierte (Sport-)Wissenschaftler in der medialen Darstellung explizit für E-Sport als Sportart aus, wodurch Befürworter ihre Argumentation stützen können. Daneben steuern Befürworter durch kontinuierliche PR-Arbeit dem negativen Image professionalisierter E-Sportler in der Gesellschaft entgegen, welches auf Stereotypen von Video- und Computerspielern beruht. In der öffentlichen Meinung wird somit durch den gezielten Verweis auf Meinungsführer sowie bewusste Image-Korrekturen für E-Sport als traditionelle Sportart argumentiert. Ziel der Befürworter ist es hierbei, durch die Steuerung der öffentlichen Meinung langfristig Entscheidungsträger zu überzeugen.

⁴⁰⁸ Vgl. Fischer 2019, *Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig*, S. 36, S. 39.

⁴⁰⁹ Vgl. ran 2018, *Diese Bundesligisten sind im eSport aktiv*, o. S.

3.4.2. Standpunkt des traditionellen Sports

Weiteren Erkenntnissen der vorhergehenden Kapitel zu Folge grenzt sich der traditionelle Sport insbesondere unter Rekurs auf ein idealtypisches Sportverständnis vom E-Sport ab und kontrastiert dessen prototypischen E-Sportler mit den natürlichen Bedürfnissen des menschlichen Körpers. Als ein zentrales Bedürfnis des zivilisierten Menschen gilt es zum Einen, seinen natürlichen Bewegungsdrang ausleben zu können sowie zum Anderen, einen körperlichen Ausgleich zum vermeintlichen Bewegungsmangel im Berufs- und Alltagsleben, aber auch in der digitalen Spielwelt des E-Sports schaffen zu können, beispielsweise durch das Betreiben traditioneller Sportarten. So stellt die Körperlichkeit des sporttreibenden Menschen im Sinne von dessen körperlicher Bewegung ein konstitutives Element der Realdefinition des DOSB, der von TIEDEMANN (2006) versammelten Nominaldefinitionen sowie des idealtypischen Sportverständnisses nach HÄGELE (1982) dar. In den Nominaldefinitionen ist das konstitutive Merkmal der Körperlichkeit zudem im Sinne von körperlicher Leistungsfähigkeit des Sportlers charakterisiert. In seiner Argumentation zieht sich der traditionelle Sport bisweilen auf die körperliche Bewegung des Sportlers zurück, im idealtypischen Sportverständnis umfasst diese insbesondere grobmotorische gegenüber feinmotorischen Bewegungen. Landläufig wird in der Gesellschaft mit Sport ebenfalls körperliche Ertüchtigung assoziiert, mit E-Sport hingegen vor allem die Ruhigstellung des E-Sportlerkörpers.

Durch eine Integration von physischen Spielsteuerungskonzepten könnte sich der E-Sport laut einschlägiger Literatur an das traditionelle Sportverständnis annähern und somit eine offizielle Legitimierung als Sportart begünstigen. Erwähnt werden insbesondere sogenannte Exergames, die unter Verwendung von Standard- oder Spezialeingabegeräten durch tendenziell grobmotorische Gesten oder Bewegungen des Spielers gesteuert werden. Der E-Sport distanziert sich jedoch (bislang noch) von körperbetonten Videosportspielen und experimentiert stattdessen verstärkt mit Technologien wie Virtual Reality (VR). So initiierte die Electronic Sports League (ESL) Mitte des Jahres 2017 in Kooperation mit den Unternehmen Oculus und Intel die weltweit erste E-Sport-Liga für Virtual Reality.⁴¹⁰ Die E-Sport-Titel für Virtual Reality werden mittels VR-Brillen und Bewegungssteuerung gespielt, wodurch von den professionalisierten E-Sportlern im Verlauf eines Turniers voller Körpereinsatz sowie eine solide Grundkonstitution gefordert wird. Neben der körperlichen Bewegung gelten unmittelbare Wahrnehmungen und Erfahrungen in Interaktion mit (technischen) Artefakten, der Umgebung

⁴¹⁰ Vgl. Electronic Sports League 2017, *VR League – The World's First VR esports League*, o. S.

und Mitmenschen als ein zentrales Bedürfnis des zivilisierten Menschen. Im E-Sport hingegen erfolgen sämtliche Spielerhandlungen in Interaktion mit Eingabegeräten, der Infrastruktur und etwaigen Clan-Kollegen oder Kontrahenten medial vermittelt und bleiben ohne realweltliche Konsequenzen. Es wird der Eindruck erweckt, dass Sport im traditionellen Sinne nicht medial vermittelt ausgeübt werden kann, wohl aber unterstützt durch Sportausrüstung wie in technologiegetriebenen Sportarten, deren Nähe der E-Sport wiederholt betont.

Darüber hinaus grenzt sich der traditionelle Sport insbesondere unter Rekurs auf ein idealtypisches Sportverständnis vom E-Sport ab, indem er dessen Selbstverständnis als Sportart im traditionellen Sinne mit seinem natürlichen, möglichst sachtechnisch freien Wesen kontrastiert. Sportliche Leistungen sind demnach insbesondere körperliche Leistungen des Sportlers ohne wesentliche Unterstützung durch Sportausrüstung und werden idealerweise durch körperliche Disziplinierung sowie hartes Training erbracht, flankiert von Willensstärke und Ausdauer. So erfahren Sportgeräte sowohl in der Realdefinition des DOSB als auch im idealtypischen Sportverständnis nach HÄGELE (1982) wenig Berücksichtigung bzw. keine Erwähnung wie auch eine mentale Beteiligung am Sporttreiben unberücksichtigt bleibt. Diese Unterordnung mentaler und technischer Aspekte gegenüber der Körperlichkeit des Sportlers lässt den (längst überwunden geglaubten) cartesianischen Dualismus und den sich daraus ableitenden Dualismus von Natur und Kultur wieder aufleben. Trotz einer kontinuierlichen Technisierung der Sportlandschaft scheint der traditionelle Sport in seiner Argumentation an der nicht unumstrittenen Dichotomie von körperlichen und technologiegetriebenen Sportarten festzuhalten. Körperliche Sportarten werden vom traditionellen Sport dabei mitunter als natürliche Form der Sportausübung konstruiert; nichtsdestoweniger gelten technologiegetriebene Sportarten dem Wesen sportlicher Aktivitäten näher als der E-Sport. Während sich beispielsweise im Motorsport der Fahrer gegen Naturkräfte (wie etwa Fliehkräfte) behaupten muss, setzt sich der professionalisierte E-Sportler bei vergleichbarem Technikeinsatz lediglich mit der Eigengesetzlichkeit seiner Sportausrüstung auseinander. Es wird der Eindruck erweckt, der E-Sport stünde der Natur des traditionellen Sports noch ferner als technologiegetriebene Sportarten, deren Nähe der E-Sport wiederholt betont.

Je mehr sich der E-Sport nun um die Anerkennung als Sportart bemüht und Parallelen zum traditionellen Sport zieht, desto stärker scheint sich dieser in seiner Argumentation auf seinen innersten, idealtypischen Bedeutungskern zurückzuziehen. Grund dafür könnte unter anderem die Furcht vor einer Verwässerung des traditionellen Sportverständnisses sein. Durch eine

offizielle Legitimierung des E-Sports als Sportart drohen die Ränder des traditionellen Sportbegriffs anscheinend noch unschärfer zu werden, als sie sowieso schon sind, wie mit Verweis auf den vermeintlichen Denksport Schach oder sog. schießtechnische Sportarten wie Sportschießen in den vorhergehenden Kapiteln bereits angemerkt wurde. Daneben könnten Institutionen wie der DOSB möglicherweise auch einen Kontrollverlust über die zukünftige Ausübung und Entwicklung des Sports in Deutschland befürchten. Diese Bedenken bringt der traditionelle Sport auch im jüngsten Diskurs um die offizielle Legitimierung von E-Sport als Sportart zum Ausdruck: So initiierten die Mitglieder des DOSB auf ihrer Jahresversammlung im Dezember 2017 eine Arbeitsgruppe (AG) zum Thema E-Sport, an sich der sich insgesamt 25 Interessensvertreter aus dem DOSB und seinen Mitgliedsorganisationen, aus dem eSport-Bund Deutschland (ESBD) und der E-Sportlandschaft sowie aus der Wissenschaft beteiligten.⁴¹¹ Innerhalb eines Jahres entwickelte die AG E-Sport diverse Szenarien für den zukünftigen Umgang mit E-Sport, darunter eine Aufnahme des E-Sports, eine „zukunftsorientierte Verbandsentwicklung mit Blick auf neue, virtuelle Sportangebote“, eine „zeitgemäße Jugendarbeit und eine Erweiterung des Handlungsspektrums des Vereinssports“ bis hin zu einer Ablehnung des E-Sports.⁴¹² Auf Basis dessen verabschiedete der DOSB gemeinsam mit seinen Mitgliedsorganisationen im Dezember 2018 eine Positionierung zum Thema E-Sport, an der sich Sportverbände und -vereine bis dato mehrheitlich orientieren. Die Positionierung folgt insbesondere dem zweitgenannten Szenario, weshalb der DOSB E-Sport zukünftig in elektronische Sportartensimulationen (kurz virtuelle Sportarten) und eGaming unterscheidet. Unter virtuellen Sportarten versteht der DOSB die „Überführung von Sportarten in die virtuelle Welt“, wie beispielsweise Fußball, Basketball oder Football in die Video- bzw. Computerspiel-Reihen FIFA, NBA 2K oder Madden NFL.⁴¹³ Nicht-sportbezogene Titel wie das Echtzeit-Strategiespiel League of Legends oder den First-Person-Shooter Counter-Strike: Global Offensive bezeichnet der DOSB wiederum als eGaming.

Durch die Ausrichtung auf elektronische Sportartensimulationen hofft der DOSB zum Einen, die jeweiligen analogen Sportarten in den virtuellen Raum erweitern zu können. Zum Anderen sollen über die Begeisterung für virtuelle Sportarten neue Mitglieder gewonnen und angeregt werden, die jeweiligen Sportarten auch in analoger Form auszuüben.⁴¹⁴ Darüber hinaus veröffentlichte der Deutsche Olympische Sportbund im August 2019 ein Rechtsgutachten zu

⁴¹¹ Vgl. Deutscher Olympischer Sportbund 2018b, *DOSB und E-Sport*, o. S.

⁴¹² Deutscher Olympischer Sportbund 2020b, *DOSB und „eSport“*, o. S.

⁴¹³ Deutscher Olympischer Sportbund 2020b, *DOSB und „eSport“*, o. S.

⁴¹⁴ Vgl. Deutscher Olympischer Sportbund 2020b, *DOSB und „eSport“*, o. S.; Deutscher Fußball-Bund 2018, *DFB definiert einheitliche Linie zum Thema E-Soccer*, o. S.

einer potentiellen Anerkennung des E-Sports als gemeinnützig. Das vom DOSB in Auftrag gegebene Gutachten besagt, dass der E-Sport nicht die juristischen Voraussetzungen erfüllt, um als gemeinnützig anerkannt werden zu können. Laut des Gutachters Peter Fischer betrifft dies sowohl elektronische Sportartensimulationen als auch die unter eGaming gefassten Video- und Computerspiel-Titel. Begründet wird dies insbesondere durch die Strukturen des E-Sports: Im Gegensatz zur Verbandshoheit des traditionellen Sport würden im E-Sport nicht Verbände wie der ESDB über Regeln, Inhalte und Spielformen entscheiden, sondern Wirtschaftsunternehmen.⁴¹⁵ Dadurch dürfte eine Aufnahme des E-Sports in den DOSB in weite Ferne gerückt zu sein, ist dem Antrag des sich bewerbenden E-Sportverbands doch ein aktueller Nachweis über die Anerkennung der Gemeinnützigkeit beizufügen.⁴¹⁶ Trotz des anhaltenden Gegenwinds seitens des DOSB (und dessen Mitgliedsorganisationen) prognostiziert der Tenor der einschlägigen Literatur, dass der E-Sport „bis 2050 gewiss sein ‚E‘ [verlieren wird]“. ⁴¹⁷ Es scheint somit eine Frage der Zeit zu sein, bis der E-Sport offiziell als Sportart im traditionellen Sinne legitimiert wird. So strebte seinerzeit auch der Deutsche Dart-Verband eine Aufnahme in den Deutschen Sportbund (DSB) sowie in dessen Nachfolgeorganisation DOSB an und wurde im Dezember 2010 nach über 20-jährigen Bemühungen als 98. Mitglied in den DOSB aufgenommen.⁴¹⁸ Auch der Diskurs um eine offizielle Anerkennung des E-Sports als Sportart währt bereits seit über zwei Dekaden und wird in Deutschland von Befürwortern wie Kritikern kontrovers geführt. Während der E-Sport Parallelen zu (Hoch-)Leistungssportlern und Sportausrüstung des traditionellen Sports zieht, grenzt sich dieser unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom E-Sport ab. Welche Argumente (bzw. wessen Interessen) letztendlich ausschlaggebend sind, darüber kann zum jetzigen Zeitpunkt lediglich spekuliert werden.

⁴¹⁵ Vgl. Deutscher Olympischer Sportbund 2020b, *DOSB und „eSport“*, o. S.; Fischer 2019, *Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig*.

⁴¹⁶ Vgl. Deutscher Olympischer Sportbund 2018a, *Aufnahmeordnung des DOSB*, S. 2.

⁴¹⁷ Müller-Lietzkow 2008, *eSport: Strukturelle Verankerung und wissenschaftliche Einordnung eines (Jugend-) Phänomens*, S. 112.

⁴¹⁸ Vgl. Fahrner 2012, *Grundlagen des Sportmanagements*, S. 67.

4. TRADITIONELLER UND ELEKTRONISCHER SPORT IN DER MEDIALEN DARSTELLUNG

Trotz mehrerer Versuche von (Sparten-)Sendern kann sich der E-Sport in Deutschland bislang nicht im führenden Sportmedium Fernsehen sowie gegenüber Szene-externen Rezipienten etablieren. Zur Ansprache relevanter Zielgruppen bedienen sich Medienschaffende zunehmend der Inszenierungsmuster klassischer Sportberichterstattung und passen die E-Sportinhalte an die Bedingungen des jeweiligen Mediums an. In Bezug auf erfolgversprechende Strategien der Medialisierung des E-Sports schließt das vierte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 2: „Wie wird der E-Sport in der medialen Darstellung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert?“. Dabei soll folgende These 2 aufgestellt werden: „Die Medienschaffenden inszenieren professionalisierte E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bis hin zu Sporthelden und schaffen durch technische (und künstlerische) Aufbereitung eine eigene E-Sportwirklichkeit“. Im Fokus der Betrachtungen stehen dabei jeweils die Dimensionen der Körperlichkeit und Technisierung, welchen sowohl in medialer Hinsicht als auch hinsichtlich des Diskurses um eine offizielle Legitimierung des E-Sports als Sportart (vgl. Hauptkapitel 3) ein deutliches (Forschungs-)Interesse gilt. In seinen Ausführungen⁴¹⁹ verfolgt das folgende Kapitel 4.1. das Forschungsziel, einen Überblick über die Verwertung des traditionellen und elektronischen Sports in gängigen Print-, Audiomedien, Audiovisuellen und Neuen Medien zu geben und somit die Basis für weiterführende medienanalytische Betrachtungen zu schaffen.

4.1. Medienpräsenz des traditionellen und elektronischen Sports

Wie These 2 besagt, inszenieren Medienschaffende professionalisierte E-Sportler in ihrer Darstellung als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bis hin zu Sporthelden und schaffen durch technische (und künstlerische) Aufbereitung eine eigene E-Sportwirklichkeit. Traditionelle Sportarten und deren Akteure sind jedoch nicht gleichermaßen in den Medien, insbesondere im führenden Sportmedium Fernsehen präsent, vielmehr wird in der einschlägigen Literatur zwischen Medien- und Randsportarten unterschieden. Trotz einer breiten Basis an Aktiven stehen Randsportarten insbesondere vor dem Hintergrund spitzensportlicher (Groß-)Ereignisse im Fokus der medialen Aufmerksamkeit und sind daher bestrebt, sich durch (Selbst-)Inszenierungen und Anpassungen an mediale Bedingungen als Mediensport zu qualifizieren. Als Beispiele für Randsportarten verweist der Sportwissenschaftler HORKY (2009) auf Tur-

⁴¹⁹ Stand: Ende des Jahres 2018/ Anfang des Jahres 2019.

nen, Volleyball und Judo. Mediensportarten hingegen können laut HORKY (2009) in genuine und mediatisierte Mediensportarten sowie sportliche Medienspiele unterschieden werden. Unter genuinen Mediensportarten versteht der Autor insbesondere Sportarten, die in der jeweiligen Gesellschaft kulturell oder historisch verankert sind und deren Athleten für die eigene Nation bedeutsame sportliche Erfolge erzielen, wie dies in Deutschland bei Fußball oder Tennis der Fall sei.⁴²⁰ Mediatisierte Mediensportarten zeichnen sich ebenfalls durch bedeutsame sportliche Erfolge einheimischer Athleten aus, erhalten ihren Status als Mediensportart jedoch erst durch mediale Inszenierungen und Anpassungen an die Bedingungen des jeweiligen Mediums. Als Beispiele seien Wintersportarten wie Biathlon oder Skispringen genannt. Sportliche Medienspiele wiederum meinen (Gesellschafts-)Spiele oder Freizeitbeschäftigungen, die medial als wettkampforientierte Sportarten inszeniert werden. Diese sind weder gesellschaftlich verankert „noch gibt es (in Deutschland) öffentlich wahrnehmbare sportliche Erfolge oder national präsente Athleten“, wie HORKY (2009) betont. Als Beispiele führt der Autor Poker, Darts und E-Sport an⁴²¹, welche in den klassischen Massenmedien Presse, Hörfunk und Fernsehen ähnlich präsent wie Randsport sein dürften.

4.1.1. E-Sport- und Sportinhalte in den Printmedien

In den Printmedien ist E-Sportberichterstattung insbesondere in überregionalen Tages- und Wochenzeitungen (z. B. „Frankfurter Allgemeine Zeitung“ (FAZ), „Süddeutsche Zeitung“, „Die Zeit“), in Publikumszeitschriften (z. B. „Stern“, „Der Spiegel“, „Focus“), in Special-Interest-Magazinen mit Fokus auf Sport (z. B. „Sport Bild“, „Kicker“), in Special-Interest-Magazinen mit Fokus auf Video- und Computerspiele (z. B. „Computer Bild Spiele“, „GameStar“, „PC Games“) sowie in Special-Interest-Magazinen mit Fokus eigens auf E-Sport zu erwarten. Neben der Printausgabe sollen zur Darstellung in den Printmedien im weitesten Sinne auch die Onlineausgabe sowie das Internetportal der jeweiligen Publikation zählen.⁴²² Während die Ausläufer der allgemeinen Gewalt- und Suchtdebatte um Video- und Computerspiele die E-Sportberichterstattung bis in die frühen 2010er Jahre prägten⁴²³, so sind im Jahr 2018 in überregionalen Tages- und Wochenzeitungen unter anderem Beiträge zum Wachstumspotential des deutschen E-Sportmarktes zu finden. Daneben stößt man unter anderem auf Interviews mit Akteuren der E-Sport-Szene wie herausragenden Spielern sowie auf Reportagen

⁴²⁰ Vgl. Horky 2009b, *Was macht den Sport zum Mediensport? Ein Modell zur Definition und Analyse von Mediensportarten*, S. 300, S. 305 f.

⁴²¹ Vgl. Horky 2009b, *Was macht den Sport zum Mediensport? Ein Modell zur Definition und Analyse von Mediensportarten*, S. 306 f., S. 307.

⁴²² Vgl. Breuer 2011, *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*, S. 13.

⁴²³ Vgl. Breuer & Daumann 2011, *eSport – von digitalen Medien zum digitalen Sport?*, S. 189.

zum Diskurs um die offizielle Legitimierung des E-Sports als Sportart oder zu hochdotierten E-Sportereignissen. Letztere wären noch vor rund einem Jahrzehnt im Ressort Feuilleton platziert worden⁴²⁴, inzwischen fallen E-Sportinhalte in die Ressorts Wirtschaft, Digitales sowie vermehrt auch in das Ressort (Rand-)Sport. Dies soll als Indiz gewertet werden, dass Medienschaffende den E-Sport und dessen Akteure zunehmend als Sportart im traditionellen Sinne wahrnehmen bzw. aus ökonomischem Interesse als solche konstruieren. Analog zu Randsportarten wird in den Printmedien bislang jedoch eher sporadisch über E-Sport berichtet; wie MÜLLER-LIETZKOW bereits im Jahr 2007 kritisch anmerkte, könne man beispielsweise „noch [...] nicht regelmäßig in der FAZ am Montag im Sportteil lesen, wer ein wichtiges Turnier gewonnen [hat], wer Tabellenführer in der Bundesliga o. ä. ist“.⁴²⁵

Die Inhalte und Platzierungen von E-Sportberichterstattung in Publikumszeitschriften wiederum scheinen mit denen in überregionalen Tages- und Wochenzeitungen weitgehend vergleichbar. So schwingt in den Beiträgen noch immer eine „Analyse gängiger Klischees bzgl. Computerspieler“⁴²⁶ mit, auch wenn im Jahr 2018 zunehmend unvoreingenommene Erklärungsversuche des Phänomens E-Sport sowie populärer E-Sport-Titel gewagt werden. In Special-Interest-Zeitschriften mit Fokus auf Sport lassen sich auf deren Internetportalen unter anderem Spielberichte über hochdotierte E-Sportereignisse, Meldungen zu aktuellen Entwicklungen in der E-Sport-Szene wie Spielertransfers, Interviews mit Akteuren der E-Sport-Szene sowie Spielstatistiken und -pläne finden. E-Sport wird tendenziell in einer eigenen Sparte neben Sportarten wie Fußball, Motorsport oder Basketball platziert und scheint dadurch traditionellen Sportarten ebenbürtig zu sein bzw. von Medienschaffenden als ebenbürtig konstruiert zu werden. Die E-Sportberichterstattung in Special-Interest-Zeitschriften konzentriert sich insbesondere auf die Fußballsimulation FIFA, wohl, um ihren Sportfokus gerecht zu werden sowie Szene-externen Rezipienten den Einstieg in den E-Sport zu erleichtern. Weitere populäre E-Sport-Titel wie die Echtzeit-Strategiespiele League of Legends (LoL), Starcraft II oder DotA 2 sind für Laien mit Erklärungen und Hintergründen versehen. In der Printausgabe hingegen wird eher sporadisch über elektronischen Sport und dessen Akteure berichtet, stattdessen dominieren Mediensportarten wie Fußball.

⁴²⁴ Vgl. Breuer 2011, *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*, S. 13.

⁴²⁵ Müller-Lietzkow 2007, *Die Veränderung des traditionellen Sportbildes in Gesellschaft und Politik durch eSport*, S. 232.

⁴²⁶ Breuer 2011, *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*, S. 13.

Special-Interest-Zeitschriften mit Fokus auf Video- und Computerspiele wiederum überraschen mit überschaubarer Berichterstattung zu E-Sport als professionalisiertes Video- und Computerspielen sowie dem Rückgriff auf Körperklischees des Video- und Computerspielers, spricht deren eigenen Leserschaft. So ist auf dem Internetportal von „Computer Bild Spiele“ folgendes zum Lebenswandel der professionellen Counter-Strike: Global Offensive-Spieler der Kölner E-Sportorganisation SK Gaming zu lesen:

„Die Zeiten, in denen sich eSportler mit Fast Food vollstopften und Energy-Drinks in ungesunden Mengen konsumierten, sind längst vorüber. Der Online-Athlet von heute achtet auf seine Ernährung und treibt – sofern es die Zeit zulässt – zum Ausgleich Sport. Trotzdem fällt genau das den Profis gar nicht so leicht. Kaum im Hotel angekommen, müssen sie sich um ihre Wäsche kümmern, dann stehen Pressetermine oder Treffen mit Fans auf dem Plan. Da bleiben auch die guten Vorsätze auf der Strecke“.⁴²⁷

Unabhängig davon kann sich in Ländern wie Deutschland bislang keine Print-Publikation behaupten, die sich ausschließlich dem E-Sport widmet. In Südkorea hingegen, das landläufig als das Mekka des E-Sports gilt, existieren diverse Special-Interest-Magazine mit Fokus eigens auf E-Sport.⁴²⁸ Im Juni 2018 wagte Axel Springer, eines der größten europäischen Verlagshäuser, einen erneuten Versuch und veröffentlichte „eSport“. Dieses erschien als 136-seitige Sonderausgabe der Computer- bzw. Sportzeitschriften „Computer Bild“ und „Sport Bild“ und befasst sich nach eigenen Angaben mit allem, „was Online-Gamer, Sportfans und Neueinsteiger über den faszinierenden Mega-Trend wissen müssen“.⁴²⁹ Dem Vorbild von Axel Springer folgend, konzipierte das Kölner Redaktionsbüro Wippenfürth unter dem Arbeitstitel „eSports“ zeitgleich ebenfalls ein Special-Interest-Magazin, allerdings in periodischer Erscheinungsweise. Ende des Jahres 2018 ist jedoch noch unklar, in welchem Verlag „eSports“ veröffentlicht wird, ab wann es im Handel erhältlich sein wird und ob es überhaupt auf Interesse stößt.⁴³⁰ So scheiterte beispielsweise „eGames“, eine der ersten Print-Publikationen, bereits nach nur einem Jahr und zwölf Ausgaben im Jahr 2007 auf Grund sinkender Nachfrage und erschien für rund ein halbes Jahr wieder als reine Onlineausgabe. Als möglichen Grund für die bisherigen Misserfolge bei der Etablierung einer Print-Publikation verweist BREUER (2011) auf die Medienpräferenzen der jungen, insbesondere männlichen Rezipienten von E-Sportinhalten, die Neue Medien gegenüber klassischen Printmedien bevorzugen.⁴³¹

⁴²⁷ Bleich & Plass-Fleßenkämper 2017, *SK Gaming: Zu Besuch bei der Kölner eSport-Talentschmiede*, o. S.

⁴²⁸ Vgl. Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 25.

⁴²⁹ Axel Springer 2018, *Sonderheft „eSport“ von COMPUTER BILD und SPORT BILD erscheint am 12. Juni 2018*, o. S.

⁴³⁰ Vgl. Buske 2018, *Neuer Zeitschriftentrend? Nach Axel Springer plant auch Wippenfürth ein eSport-Magazin*, o. S.

⁴³¹ Vgl. Breuer 2011, *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*, S. 13 f.

Im Gegensatz zum E-Sport erfahren Sportinhalte in den Printmedien eine deutlich regelmäßige und vielfältigere Verwertung. So ist Sportberichterstattung in den Printmedien nicht nur in Publikumszeitschriften mit breitem Fokus auf Mediensportarten (z. B. „Sport Bild“, „Kicker“) oder in Special-Interest-Magazinen mit Fokus auf eine Medien- bzw. Randsportart (z. B. „auto motor und sport“, „segeln“, „11 Freunde“) vertreten, sondern insbesondere auch in regionalen Tageszeitungen, in überregionalen Tages- und Wochenzeitungen (z. B. „FAZ“, „Süddeutsche Zeitung“, „Die Zeit“) sowie in allgemeinen Publikumszeitschriften (z. B. „Der Spiegel“, „Stern“, „Focus“). Die Medienschaffenden konzentrieren sich dabei auf wenige, publikumswirksame Sportarten und spitzensportliche (Groß-)Ereignisse wie Fußball, Formel 1 oder die Olympischen Spiele; aber auch über (Rand-)Sportarten wie Tennis, Basketball oder Eishockey wird in der Print- und Onlineausgabe sowie auf dem Internetportal der jeweiligen Publikation berichtet. Beispielsweise stößt man auf Meldungen und Glossen zu aktuellen Entwicklungen in der Sportlandschaft, Hintergrundberichte und Begleitreportagen zu Spielen und Sportereignissen, Live-Ticker zu Spielständen, Spielanalysen und Kommentare zu Sportergebnissen, Interviews mit (Hoch-)Leistungssportlern und weiteren Akteuren der Sportlandschaft sowie Spielstatistiken, -tabellen und -pläne. In allgemeinen Publikumszeitschriften lassen sich zudem Beiträge finden, welche die gesundheitsförderliche Wirkung des traditionellen Sports auf den menschlichen Körper betonen.

4.1.2. E-Sport- und Sportinhalte in den Audiomedien

In den Audiomedien soll E-Sport- und Sportberichterstattung insbesondere in öffentlich-rechtlichen Radiosendern mit bundesweitem Sendegebiet (z. B. „Deutschlandfunk“) sowie in öffentlich-rechtlichen Radiosendern mit landesweitem Sendegebiet (z. B. „SR 3“, „MDR Aktuell“, „NDR 1 Niedersachsen“) berücksichtigt werden. Neben analogem Ultrakurzwellen-Radio (UKW-Radio) und Digitalradio sollen zur Darstellung in den Audiomedien im weitesten Sinne auch Livestreams, Podcasts sowie das Internetportal der jeweiligen Sendeanstalt zählen. Während die Ausläufer der allgemeinen Gewalt- und Suchtdebatte um Video- und Computerspiele auch die E-Sportberichterstattung in den Audiomedien prägten⁴³², so sind im Jahr 2018 unter anderem Sendungen zum Diskurs um die offizielle Legitimierung des E-Sports als Sportart zu finden, wenngleich nur sporadisch. Vor dem Hintergrund von Europas führender Video- und Computerspielemesse Gamescom stößt man zudem unter anderem auf Reportagen zur Verbreitung und Akzeptanz des E-Sports im jeweiligen Sendegebiet, Interviews mit Akteuren der E-Sport-Szene und der Sportlandschaft, Straßenumfragen und Hörerfragen zum

⁴³² Vgl. Breuer 2011, *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*, S. 18.

Thema „Sollte E-Sport als Sportart anerkannt werden?“ sowie Beiträge zu aktuellen Entwicklungen in der E-Sport-Szene. Im Gegensatz zum E-Sport erfahren Sportinhalte auch in den Audiomedien eine deutlich regelmäßigere und vielfältigere Verwertung. Die Berichterstattung in den Audiomedien konzentriert sich dabei auf die Mediensportart Fußball und Spiele der Fußball-Bundesliga; aber auch (Rand-)Sportarten wie Handball, Basketball und Eishockey sowie herausragende landesweite und internationale Sportereignisse werden erwähnt. Beispielsweise stößt man auf Live-Übertragungen und -Einblendungen von Spielen und Sportereignissen, Spielanalysen und Kommentare von Experten der Sportredaktion, Hintergrundberichte und Begleitreportagen zu Spielen und Sportereignissen, Interviews mit Spielern, Trainern und weiteren Akteuren der Sportlandschaft, Meldungen zu Spielbegegnungen und Sportereignissen in den Nachrichten sowie Beiträge zu aktuellen Entwicklungen in der Sportlandschaft. Zudem lassen sich Sendungen über Freizeit- bzw. Breitensportaktivitäten sowie diverse Fitness- und Gesundheitsangebote finden.

4.1.3. E-Sportinhalte im „Leitmedium Fernsehen“

In den Audiovisuellen Medien ist E-Sportberichterstattung insbesondere in öffentlich-rechtlichen Fernsehsendern mit Vollprogramm (z. B. „ARD“, „ZDF“, „WDR“), in öffentlich-rechtlichen Fernsehsendern mit Spartenprogramm (z. B. „ZDFkultur“), in privatrechtlichen Fernsehsendern mit Vollprogramm (z. B. „ProSieben“, „RTL“, „Sat.1“), in privatrechtlichen Fernsehsendern mit Spartenprogramm (z. B. „ProSieben MAXX“, „Sport1“, „Eurosport“) sowie im kostenpflichtigen Privatfernsehen (sog. Pay-TV, z. B. „eSPORTS1“, „Sky Deutschland“) zu erwarten. Neben linearem Fernsehen sollen zur Darstellung in den Audiovisuellen Medien im weitesten Sinne auch Livestreams im freien Internet und geschlossenen Netzen (Internet-TV bzw. IPTV), On-Demand-Angebote in Mediatheken sowie das Internetportal der jeweiligen Sendeanstalt zählen. Während E-Sport in Print- und Audiomedien kontinuierlich an Präsenz gewinnt, schienen sich auch Audiovisuelle Medien in den vergangenen Jahren wieder verstärkt der Thematik zuzuwenden. So sendeten beispielsweise die ARD und der WDR im Jahr 2016 die Dokumentationen „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“⁴³³ bzw. „World of Games – Der Aufstieg des eSports“⁴³⁴ über die Professionalisierung der E-Sport-Szene über Deutschland hinaus. Analog zur ARD, die ihre Dokumentation im Rahmen der „Sportschau“ zeigte, befasste sich das ZDF im Jahr 2017 in einer Sondersendung

⁴³³ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, o. S.

⁴³⁴ Vgl. WDR 2016, *World of Games – Der Aufstieg des eSports*, o. S.

ihrer „SPORTreportage“ mit dem „Phänomen E-Sport“⁴³⁵. Im gleichen Jahr begleitete arte in zehn Folgen professionalisierte E-Sportler bei einem hochdotierten E-Sportereignis⁴³⁶ und der SWR beleuchtete anhand von Features, Videos und einer Multimedia-Reportage „[p]rofessionelles Zocken [sowie die] Faszination E-Sport“⁴³⁷. Anlässlich der Video- und Computerspielemesse Gamescom strahlte die ARD im Jahr 2018 in Anlehnung an ihre Sportsendung „Sportschau“ die Sondersendung „eSportschau“ aus und diskutierte mit Studiogästen live über „aktuelle Trends, Themen und Ereignisse[n] rund um das Thema E-Sport“.⁴³⁸

Daneben stößt man insbesondere in Sportsendungen, aber auch in Wirtschafts-, Nachrichten-, Politik- oder Kulturmagazinen auf Beiträge, Interviews und Expertengespräche zu hochdotierten E-Sportereignissen, zu Trainings- und Wettbewerbsbedingungen im E-Sport, zum Wachstumspotential des deutschen E-Sportmarktes, zu aktuellen Entwicklungen in der E-Sport-Szene wie die Berücksichtigung im Koalitionsvertrag vom 14. März 2018, zum Status des E-Sports und dessen professionalisierter Video- und Computerspieler in Asien sowie zur gesellschaftlichen Akzeptanz des E-Sports in Deutschland. Öffentlich-rechtliche Fernsehsender mit Spartenprogramm wiederum setzten sich erstmals im August 2011 mit E-Sport auseinander, als der (inzwischen eingestellte) Spartensender ZDFkultur eine Aufzeichnung des Saisonauftakts der ESL Pro Series, eine der anspruchsvollsten Spielklassen der Electronic Sports League (ESL), ausstrahlte.⁴³⁹ „Die Berichterstattung erstreckt[e] sich auf die gespielten Partien in voller Länge, sowie Einspieler und Interviews rund um den Gaming-Sport.“⁴⁴⁰ Die ESL Pro Series wurde in Köln im Rahmen der Video- und Computerspielemesse Gamescom ausgetragen und umfasste gewalthaltige Titel wie den First-Person-Shooter (FPS) Counter-Strike: Source, weshalb ZDFkultur eine Live-Berichterstattung aus Gründen des Jugendschutzes nicht möglich war. Da die Wettkämpfe zudem bis in die frühen Abendstunden andauerten und eine entsprechende Aufbereitung erforderten, entschloss sich der Spartensender letztlich zu einer Ausstrahlung im Nachtprogramm des Folgetags.⁴⁴¹

In privatrechtlichen Fernsehsendern mit Vollprogramm hingegen wie RTL oder Sat.1 ließ sich in den vergangenen Jahren insbesondere klischeeüberladene E-Sportberichterstattung fin-

⁴³⁵ Vgl. ZDF SPORTreportage 2017, *Phänomen E-Sport*, o. S. (zit. n. Württembergischer Landessportbund 2017, *e-Sport. Zukunftsfaktor oder Irrweg für Sportvereine und -verbände?*, S. 2).

⁴³⁶ Vgl. arte 2017, *E-sport*, o. S.

⁴³⁷ Vgl. SWR 2017, *Professionelles Zocken. Faszination E-Sport*, o. S.

⁴³⁸ ZDF 2018, *Livestream zum Thema E-Sport. eSportschau – Sondersendung zur Gamescom*, o. S.

⁴³⁹ Vgl. Breuer 2012, *Der E-Sport – ein drittes Modell des professionellen Sports?*, S. 108 f.

⁴⁴⁰ Voß 2011, *Testlauf für Gaming. „Fifa“ und „Counter-Strike“: ZDFkultur zeigt eSports*, o. S.

⁴⁴¹ Vgl. Voß 2011, *Testlauf für Gaming. „Fifa“ und „Counter-Strike“: ZDFkultur zeigt eSports*, o. S.

den, wie GIGA, eine Online-Community mit Fokus auf Video- und Computerspiele, jüngst anprangerte. Auf diese hätte die E-Sport-Szene wiederholt mit heftiger Kritik reagiert, weshalb GIGA (2018) die (berechtigte) Frage stellt: „Privatfernsehen, lernst du denn nie aus deinen Fehlern?“.⁴⁴² Ob die beiden Sendeanstalten den Appell vernommen haben, bleibt abzuwarten; im Jahr 2018 stößt man jedenfalls auf sporadische (und weitestgehend unauffällige) Beiträge. Deutlich engagiertere E-Sportberichterstattung pflegen demgegenüber ProSieben und dessen Tochtersender ProSieben MAXX. So übertrag ProSieben im November 2017 das Counter-Strike-Finale der Intel Extreme Masters aus Oakland (USA) live in seinem Nachtprogramm und zeigte damit als einer der ersten deutschen Sender ein hochrangiges E-Sportereignis live im frei empfangbaren Fernsehen.⁴⁴³ In Anlehnung an die Sportsendung „ran“ strahlt der Spartensender ProSieben MAXX zudem seit August 2017 in seinem Nachtprogramm die E-Sportsendung „ran eSports – Professional. Gaming. Magazine“ aus. Deren Moderator und wöchentlich wechselnde Experten diskutieren unter anderem über aktuelle Entwicklungen in der E-Sport-Szene, analysieren Spielbegegnungen in der auf Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO) fokussierten Eleague und begleiten E-Sportereignisse des Veranstalters Electronic Sports League (ESL). Im Zentrum der Darstellung stehen insbesondere populäre E-Sport-Titel wie der First-Person-Shooter CS: GO, die Echtzeit-Strategiespiele League of Legends, DotA 2 sowie die Sportsimulationen FIFA, Madden NFL und Rocket League.⁴⁴⁴ Bereits vor „ran eSports – Professional. Gaming. Magazine“ berichtete ProSieben MAXX regelmäßig über die Höhepunkte der Eleague, stellte das Angebot jedoch nach einem Amoklauf in München im Juli 2016 wieder ein.⁴⁴⁵

Der privatrechtliche Spartensender Eurosport hingegen strahlte in den Jahren 2010 und 2011 eine Sendereihe über die Intel Extreme Masters in seinem Nachtprogramm aus⁴⁴⁶; seit geraumer Zeit jedoch scheint sich Eurosport aus der E-Sportberichterstattung zurückzuziehen. Grund dafür könnte sein, dass sich der Konkurrenzsender SPORT1 der Thematik verstärkt widmet und sich selbst sogar als Heimat des E-Sports („Home of eSports“⁴⁴⁷) bezeichnet. So sendete SPORT1 unter anderem Dokumentationen über erfolgreiche Spieler und Clans zum Aufbau von Identifikationsgrößen, sicherte sich Übertragungsrechte an diversen E-Sportereig-

⁴⁴² Fleischer 2018, *RTL, Sat.1 und Zocken: Privatfernsehen, lernst du denn nie aus deinen Fehlern?*, o. S.

⁴⁴³ Vgl. ProSieben 2017, *Sport mit Zukunft! ProSieben zeigt Counter-Strike live*, o. S.

⁴⁴⁴ Vgl. ProSieben MAXX 2018, *ran eSports – Professional. Gaming. Magazine*, o. S.

⁴⁴⁵ Vgl. Meedia 2016, *Wegen Amoklauf in München: ProSieben Maxx will „zurzeit keine Ego-Shooter-Spiele“ mehr zeigen*, o. S.

⁴⁴⁶ Vgl. Breuer 2011, *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*, S. 18

⁴⁴⁷ SPORT1 2018b, *SPORT1 plant eSports-Sender*, o. S.

nissen des Veranstalters ESL und präsentierte regelmäßig Höhepunkte und Live-Übertragungen hochdotierter E-Sportevents wie erstmals im Juni 2016 von der ESL One in Frankfurt.⁴⁴⁸ Nach dem Vorbild Südkoreas, wo bis zu 24 Stunden täglich in eigenen Fernsehkanälen über E-Sport berichtet wird, nahm SPORT1 im Januar 2019 zudem den Sendebetrieb des ersten E-Sportsenders im deutschsprachigen Raum auf. Der Sender namens eSPORTS1 ist in Deutschland, Österreich und der Schweiz ausschließlich im kostenpflichtigen Privatfernsehen (sog. Pay-TV) zu empfangen. „Das 24/7-Programm des neuen Senders umfasst im nächsten Jahr mindestens 1.200 Live-Stunden von hochkarätigen internationalen und nationalen eSports-Events sowie Highlight-Sendungen und eigenproduzierte Magazine“, versprach SPORT1 Ende des Jahres 2018 auf seinem Internetportal.⁴⁴⁹ Im Fokus der Darstellung stünden insbesondere populäre E-Sport-Titel wie League of Legends, DotA 2, Counter-Strike oder der First-Person-Shooter Overwatch. Fraglich bleibt jedoch, ob sich „eSPORTS1“ ausgerechnet als Pay-TV-Sender sowie vor dem Hintergrund etablierter Streaming-Anbieter wie Twitch unter Szene-externen bzw. -kundigen Rezipienten behaupten kann.

Bereits seit Mitte der 2000er Jahre wurde der Versuch unternommen, elektronischen Sport in diversen Formaten im deutschen Fernsehen zu etablieren, mit durchwachsenem Erfolg. So stellte der SPORT1-Vorgänger DSF die auf die sog. „eSport Bundesliga“ und die Fußballsimulation FIFA fokussierte Sendung „Screen Shot“ im Jahr 2007 nach nur rund einem Jahr wieder ein. Neben weiteren Beiträgen zu Video- und Computerspielen, wurde die Berichterstattung über die „eSport Bundesliga“ vom privatrechtlichen Spartensender MTV in der Sendung „Game One“ fortgeführt. Diese wurde im Jahr 2014 nach rund acht Jahren aufgegeben. Der auf Video- und Computerspiele sowie E-Sport fokussierte Sender GIGA wiederum stellte im Jahr 2009 nach diversen Umstrukturierungen seinen Sendebetrieb ein.⁴⁵⁰ Zuletzt versuchte sich der kostenpflichtige Privatsender Sky Deutschland im Laufe des Jahres 2016 an der Live-Übertragung eines hochrangigen E-Sportereignisses⁴⁵¹ sowie einer Dokumentation zum „virtuelle[n] Kick“⁴⁵² des E-Sports, setzte dieses Engagement bislang jedoch nicht fort. Es stellt sich somit die Frage, aus welchen Gründen dennoch immer wieder Vorstöße gewagt werden, E-Sport im deutschen Fernsehen zu etablieren? Zumal die Einschaltquoten der jeweiligen

⁴⁴⁸ Vgl. SPORT1 2018a, *eSports*, o. S.

⁴⁴⁹ SPORT1 2018b, *SPORT1 plant eSports-Sender*, o. S.

⁴⁵⁰ Vgl. Breuer 2009a, *Sportberichterstattung in den neuen Medien – dargestellt am Beispiel des eSports*, S. 25; Maric 2011, *eSport im TV: Fernsehaneignung einer Computerspielkultur*, S. 198 f.

⁴⁵¹ Vgl. Sky Deutschland 2016b, *Erstmals im deutschen Fernsehen: Sky Deutschland überträgt das Finale der TAG Heuer Virtuellen Bundesliga live und exklusiv*, o. S.

⁴⁵² Vgl. Sky Deutschland 2016a, *Der virtuelle Kick*, o. S.

Formate mitunter (noch) hinter den Erwartungen zurückbleiben und E-Sportinhalte die Medienschaffenden vor diverse Herausforderungen stellen: So erschweren unter anderem einige der im E-Sport vertretenen Titel auf Grund ihrer hohen Komplexität und Geschwindigkeit die Nachvollziehbarkeit des Spielgeschehens.⁴⁵³

Daneben ist die Dauer von Liga- oder Turnierspielen schwer kalkulierbar und kann im Falle von Live-Übertragungen ein festes Programmschema durchkreuzen.⁴⁵⁴ Weiterhin verlagert E-Sportberichterstattung über Titel mit Altersfreigabe ab 16 oder 18 Jahren die Sendezeiten des jeweiligen Formats in das Spätabend- bzw. Nachtprogramm der Sendeanstalt.⁴⁵⁵ Darüber hinaus können E-Sportinhalte für Szene-externe Rezipienten mit Verständnisschwierigkeiten verbunden sein und sollten dementsprechend aufbereitet werden, etwa in Form von ausführlichen Kommentierungen, Hintergrundberichten oder Begleitinformationen.⁴⁵⁶ „Heavy User“, die die Spiele kennen, würden sich bei diesen Formaten allerdings langweilen – beim Fußball erklärt der Kommentator schließlich auch nicht in jedem Spiel die Abseitsregel. [...] Ein Mittelweg [hingegen] könnte „Heavy User“ [ebenfalls] langweilen und Anfänger überfordern“, erläutert der Wirtschaftsdienstleister DELOITTE (2018) den Spagat, den es für Medienschaffende bei der Etablierung von E-Sport im deutschen Fernsehen zu bewältigen gilt.⁴⁵⁷ Trotz diverser Herausforderungen gilt es doch, Szene-fremde Rezipienten zu gewinnen und Szenekundige Rezipienten zu binden. Anvisiert wird insbesondere eine Zielgruppe digitalaffiner, junger Männer, die ansonsten über klassische Massenmedien wie Presse, Hörfunk oder Fernsehen kaum mehr zu erreichen ist.⁴⁵⁸ Laut des Marktforschungsinstituts NEWZOO (2016) scheint sich der E-Sport ferner weltweit zu einem Zuschauersport zu entwickeln, sprich inzwischen üben rund 40 Prozent der globalen Rezipienten selbst aktiv keinen E-Sport aus, wodurch sich der E-Sport auch in dieser Hinsicht dem traditionellen Sport annähert.⁴⁵⁹ An diesem Trend möchten auch deutsche Fernsehsender partizipieren, lehnen ihre E-Sportberichterstattung an etablierte Sportformate an und scheinen E-Sport so aus weitgehend ökonomischem Interesse als Sportart im traditionellen Sinne zu konstruieren.

⁴⁵³ Vgl. Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 213.

⁴⁵⁴ Vgl. Taylor 2012, *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*, S. 211 f.

⁴⁵⁵ Vgl. Breuer 2011, *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*, S. 107.

⁴⁵⁶ Vgl. Breuer & Görlich 2018, *Gaming und E-Sport – Markt und Inszenierung des digitalen Sports*, S. 284 f.

⁴⁵⁷ Deloitte 2018, *eSports-Studie 2018. Der eSports-Markt wächst und ist im Mainstream angekommen*, o. S.

⁴⁵⁸ Vgl. Deloitte 2018, *eSports-Studie 2018. Der eSports-Markt wächst und ist im Mainstream angekommen*, o. S.

⁴⁵⁹ Vgl. Newzoo 2016, *The Global Growth of Esports. Trends, Revenues and Audience Towards 2017*, S. 4.

4.1.4. Sportinhalte im „Leitmedium Fernsehen“

E-Sport- und Sportberichterstattung stehen sich in Inszenierung und Vielfalt inzwischen kaum mehr nach, wenn auch Sportinhalte in den Audiovisuellen Medien eine deutlich regelmäßige Verwertung erfahren. So ist Sportberichterstattung in den Audiovisuellen Medien nicht nur in öffentlich-rechtlichen Fernsehsendern mit Vollprogramm (z. B. „ARD“, „ZDF“, „WDR“) oder in privatrechtlichen Fernsehsendern mit Vollprogramm (z. B. „Sat.1“, „ProSieben“, „RTL“) vertreten, sondern insbesondere auch in privatrechtlichen Fernsehsendern mit Spartenprogramm (z. B. „ProSieben MAXX“, „Sport1“, „Eurosport“) sowie im kostenpflichtigen Privatfernsehen (sog. Pay-TV, z. B. „Sky Deutschland“). Die Medienschaffenden konzentrieren sich dabei auf wenige, publikumswirksame Sportarten und spitzensportliche (Groß-)Ereignisse wie Fußball, Formel 1 oder die Olympischen Spiele; aber auch über (Rand-)Sportarten wie Tennis, Basketball oder American Football wird in Livestreams im freien Internet und geschlossenen Netzen (Internet-TV bzw. IPTV), On-Demand-Angeboten in Mediatheken sowie auf dem Internetportal der jeweiligen Sendeanstalt berichtet. Beispielsweise stößt man auf Live-Übertragungen und -Einblendungen von Spielen und Sportereignissen, diverse Zusammenfassungen, Highlight- und Magazinsendungen, Spielanalysen und Kommentare von einschlägigen Studiogästen, Hintergrundberichte und Begleitreportagen zu Spielen und Sportereignissen, Interviews mit (Hoch-)Leistungssportlern und weiteren Akteuren der Sportlandschaft, Beiträge zu aktuellen Entwicklungen in der Sportlandschaft sowie Dokumentationen über den Blick hinter die Kulissen des (Hoch-)Leistungssports. Während Sportberichterstattung in der Regel als sog. Infotainment⁴⁶⁰, einer Melange aus Information und nicht-fiktiver Unterhaltung (Entertainment) aufbereitet wird, lassen sich in privatrechtlichen Sendern mit Vollprogramm zudem reine Entertainment-Formate mit Fokus auf ästhetische Sportarten wie Tanz (z. B. „Let’s Dance“, RTL) oder Eiskunstlauf (z. B. „Dancing on Ice“, Sat.1) sowie die spektakuläre Ausübung diverser Sportarten wie Wintersport (z. B. „Die ProSieben Wintergames“, ProSieben), Darts („Die Promi-Darts-WM“, ProSieben) oder Boxen („Das große ProSieben Promiboxen“, ProSieben) finden.

Sport stellt sowohl für reine Entertainment-Formate als auch für Hybridformate wie das sog. Infotainment einen attraktiven Medieninhalt dar, der in breiten Bevölkerungsschichten auf Interesse stößt. Im Konkurrenzkampf um die Gunst der Rezipienten (und somit um Einschaltquoten) konzentrieren sich die jeweiligen Medien folglich auf ökonomisch vielversprechende Sportarten und -ereignisse, inszenieren diese aufwändig und fordern von den Sportorganisati-

⁴⁶⁰ Vgl. Florschütz 2005, *Sport in Film und Fernsehen. Zwischen Infotainment und Spektakel*, S. 319.

onen eine Anpassung an die Bedingungen des jeweiligen Mediums.⁴⁶¹ Die jeweiligen Sportorganisationen wiederum können durch ihre Medienpräsenz relevante Zielgruppen wie Sponsoren erreichen und durch den Verkauf von Übertragungsrechten Erlöse generieren, weshalb sie einer Inszenierung und Anpassung an mediale Bedingungen tendenziell aufgeschlossen gegenüberstehen.⁴⁶² Hinsichtlich einer Berichterstattung im Fernsehen gestalteten Sportorganisationen beispielsweise den jeweiligen Wettkampfmodus derart um, dass populäre, nationale Sportler oder Mannschaften (und somit Identifikationsgrößen) nicht in der Frühphase eines Wettkampfs ausscheiden können. Daneben modifizierten Sportorganisationen ihre jeweiligen Regelwerke hinsichtlich Dauer und Struktur von Wettkämpfen, um den Medienschaffenden die Einhaltung ihres Sendeplans garantieren zu können. Weiterhin wurden Wettkampfzeiten insbesondere nach der Eignung des Sendeplatzes festgelegt, weniger nach der Tagesform des Sportlers oder der Mannschaft. Ferner wurden mehrere Einzelwettkämpfe zu einer Serie zusammengefasst, um Rezipienten über eine mehrteilige Fortsetzung bis hin zum Finale binden zu können.⁴⁶³ Bis dato gilt das Fernsehen als Leitmedium der Sportberichterstattung, wenn auch sich die Neuen Medien im Aufschwung befinden und den vom Fernsehen vernachlässigten (Rand-)Sportarten und Breitensportereignissen Zuflucht bieten.⁴⁶⁴ Einerseits könne das Fernsehen dem (Rand-)Sport zwar diverse Vermarktungswege eröffnen, andererseits könnten die fernsehgerechten Inszenierungen und Anpassungen laut SCHWIER (2006) als eine „Form der Vereinnahmung durch den *Mainstream* des Mediensports“ verstanden werden.⁴⁶⁵

4.1.5. E-Sport- und Sportinhalte im Film

Neben dem Fernsehen soll im Rahmen der Audiovisuellen Medien auch die Darstellung von Sport- und E-Sport im Film berücksichtigt werden. Der Sportsoziologe GUGUTZER (2008) unterscheidet Sportspielfilme, in denen „Sport als zentrales Thema, durchgängiger Subtext oder Leitmotiv fungiert“ (z. B. „Chariots of Fire“, Großbritannien 1981) sowie Spielfilme mit sportiven Elementen, in denen „Sportpraktiken lediglich als dramatische, spektakuläre Nebeneffekte eingebaut sind“ (z. B. „Forrest Gump“, USA 1994).⁴⁶⁶ Darüber hinaus erwähnt der

⁴⁶¹ Vgl. Gleich 2000, *Sport und Medien – ein Forschungsüberblick. Merkmale und Funktionen der Sportberichterstattung*, S. 511 f.

⁴⁶² Vgl. Schauerte & Schwier 2004, *Die Telegenisierung von Sportereignissen – Anpassung von Sportarten und ihrem Regelwerk an mediale Bedingungen*, S. 164 f.

⁴⁶³ Vgl. Schauerte & Schwier 2004, *Die Telegenisierung von Sportereignissen – Anpassung von Sportarten und ihrem Regelwerk an mediale Bedingungen*, S. 174–178.

⁴⁶⁴ Vgl. Marschik 2007, *Sport und Medien – Mediensport. Zur Inszenierung und Konstruktion von Sporthelden*, S. 13.

⁴⁶⁵ Schwier 2006b, *Repräsentationen des Trendsports. Jugendliche Bewegungskulturen, Medien und Marketing*, S. 332.

⁴⁶⁶ Gugutzer 2008, *Sport im Film*, S. 233.

Autor Sportdokumentationen und Sportlerbiographien wie beispielsweise „Deutschland – ein Sommermärchen“ (Deutschland 2006) über die Fußball euphorie Deutschlands vor dem Hintergrund der Fußball-Weltmeisterschaft des Jahres 2006 im eigenen Land bzw. „Ali“ (USA 2001) über das Leben der US-amerikanischen Boxlegende Muhammad Ali. Während diverse Sportarten und -ereignisse wie Boxen, Baseball, American Football oder die Olympischen Spiele in einer Vielzahl von Filmen thematisiert wurden⁴⁶⁷, existiert bislang rund ein Dutzend E-Sportfilme, von denen lediglich einige wenige in deutschen Kinos zu sehen waren. Wenn überhaupt, wird E-Sport insbesondere in Dokumentationen verwertet wie beispielsweise in „Free to Play“ (USA 2014) oder „All Work All Play: The Pursuit of eSports Glory“ (Electronic Sports League, USA 2015). Erstere wurde vom US-amerikanischen Softwareunternehmen Valve Corporation produziert und begleitet drei professionelle Spieler ihres Titels DotA 2 während des ersten DotA 2-Turniers im Jahr 2011 in Köln; Letztere bietet Einblicke hinter die Kulissen der neunten Saison der Intel Extreme Masters zwischen Juli 2014 und März 2015. Im Dezember 2016 wurde zudem ein erster E-Sportspielfilm mit dem US-amerikanischen Schauspieler Will Ferrell in der Hauptrolle angekündigt. Nach offiziellen Angaben soll dieser einen alternden E-Sportler verkörpern, inmitten deutlich jüngerer (und real besetzter) Mitstreiter und Kontrahenten der internationalen E-Sport-Szene.⁴⁶⁸

4.1.6. E-Sport- und Sportinhalte in den Neuen Medien

In den Neuen Medien ist E-Sportberichterstattung insbesondere in E-Sport-Communities (z. B. „readmore“), auf Video- und Streaming-Plattformen (z. B. „Twitch“, „Smashcast“, „YouTube Gaming“), Streaming- und Internet-TV-Plattformen (z. B. „ESL TV“) sowie diversen Internetauftritten von Ligenbetreibern und Clans (z. B. „ESL“, „Team Liquid“) zu erwarten, wobei die genannten Angebote teilweise kostenpflichtig sein können. Anfang des Jahres 2019 sind in den Neuen Medien unter anderem Live-Übertragungen und On-Demand-Videobeiträge von amateurhaften bis hin zu professionellen E-Sportbegegnungen und -ereignissen, Interviews mit Akteuren der E-Sport-Szene sowie Spielberichte und Beiträge zu aktuellen Entwicklungen in der E-Sport-Szene zu finden. Daneben stößt man unter anderem auf Chats zur Kommentierung von Live-Übertragungen, Foren zum Meinungs- und Wissensaustausch mit anderen Nutzern sowie Terminankündigungen, Spielstatistiken, und -pläne. Die Aufbereitung von Live-Übertragungen in den Neuen Medien erinnert bisweilen an Live-Übertragungen traditioneller Sportbegegnungen und -ereignisse im klassischen Massenmedium Fernseh-

⁴⁶⁷ Vgl. Gugutzer 2008, *Sport im Film*, S. 237.

⁴⁶⁸ Vgl. Becher 2016, *Viel zu alt: Will Ferrell als eSport-Star in neuer Komödie*, o. S.

hen. Im Gegensatz zum Fernsehen ist es den Nutzern Neuer Medien jedoch möglich, mit anderen Aktiven der E-Sport-Szene in Echtzeit zu interagieren und sich über den aktuellen Spielverlauf auszutauschen. Seit seinen Anfängen ist der E-Sport in Deutschland vorzugsweise in den Neuen Medien präsent und wird dadurch den Gewohnheiten seiner jungen, digitalaffinen Rezipienten gerecht, die Neue Medien gegenüber klassischen Print-, Audiomedien und Audiovisuellen Medien bevorzugen. Neben einer (teilweisen bis vollständigen) Selbstvermarktung scheinen die Akteure der E-Sport-Szene die Neuen Medien auch zu nutzen, um sich selbst als Sportart im traditionellen Sinne zu inszenieren bzw. Fremdinszenierungen der klassischen Massenmedien zu kultivieren.

Darüber hinaus verhelfen die Neuen Medien den vom Fernsehen vernachlässigten (Rand-) Sportarten und Breitensportereignissen zu Medienpräsenz, wie sie auch Mediensportarten wie Fußball die Möglichkeit bieten, ihre Medienpräsenz über die klassischen Massenmedien hinaus auszuweiten. Analog zum E-Sport nutzen Akteure diverser (Rand-)Sportarten sowie freizeitorientierte Breitensportler Neue Medien regelmäßig zur Selbstvermarktung, während Akteure diverser Mediensportarten Neue Medien als zusätzlichen Vermarktungsweg zum sog. „Leitmedium Fernsehen“ verstehen. In beiden Fällen jedoch ist Sportberichterstattung in den Neuen Medien unter anderem auf Sport-Portalen (z. B. „SPOX“, „FuPa“), Streaming- und Internet-TV-Plattformen (z. B. „FC Bayern TV“, „Extreme Sports Channel“, „sportdigital“) sowie diversen Internetauftritten von Sportverbänden und -vereinen (z. B. „DFB“, „FC Bayern München“) vertreten, wobei die genannten Angebote teilweise kostenpflichtig sein können. Beispielsweise stößt man auf Live-Übertragungen und On-Demand-Videobeiträge von breiten- bis hin zu spitzensportlichen Sportbegegnungen und -ereignissen, Live-Ticker zu Spielständen, Interviews mit Akteuren der Sportlandschaft, einschlägige (Verbands- und Vereins-) Nachrichten und Einblicke in Trainingseinheiten, Spielanalysen und Beiträge zu aktuellen Entwicklungen in der Sportlandschaft sowie Spielstatistiken, -tabellen und -pläne. Insbesondere Mediensportrezipienten nutzen die genannten Angebote mitunter auf internetfähigen Smartphones oder Tablets parallel zur Sportberichterstattung im Fernsehen, im Englischen auch als Second Screen (zweiter Bildschirm) bezeichnet.⁴⁶⁹

In seinen Ausführungen verfolgte das aktuelle Kapitel 4.1. das Forschungsziel, einen Überblick über die Verwertung des traditionellen und elektronischen Sports in gängigen Print-, Audiomedien, Audiovisuellen und Neuen Medien zu geben sowie eine Basis für weiterfüh-

⁴⁶⁹ Vgl. Busemann & Tippelt 2014, *Second Screen: Parallelnutzung von Fernsehen und Internet*, S. 408.

rende medienanalytische Betrachtungen zu schaffen. Hinsichtlich einer erfolgversprechenden Medialisierung des E-Sports in Deutschland bedienen sich Medienschaffende zunehmend der Inszenierungsmuster klassischer Sportberichterstattung und passen die E-Sportinhalte an die Bedingungen des jeweiligen Mediums an. Insofern schließt das vierte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 2: „Wie wird der E-Sport in der medialen Darstellung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert?“. Den Erkenntnissen des aktuellen Kapitels zu Folge⁴⁷⁰ wird die Mediengattung Sport- bzw. E-Sportberichterstattung in der Regel als Infotainment, einer Melange aus objektiven und subjektiven Berichterstattungsmustern aufbereitet, wobei sämtliche Darstellungsformen von nachrichtlichen Meldungen und Berichten über meinungsbildende Kommentare und Glossen bis hin zu unterhaltsamen Reportagen und Features sowie Interviews vertreten sein können. In den Mediensystemen Presse und Hörfunk ist E-Sport tendenziell sporadisch, in den Audiovisuellen Medien wieder verstärkt sowie in den Neuen Medien seit seinen Anfängen regelmäßig präsent. (Medien-)Sport wiederum weist sowohl in den Print- und Audiomedien als auch in den Audiovisuellen Medien tendenziell eine regelmäßige Medienpräsenz auf. Zur zusätzlichen Vermarktung ist (Medien-)Sport zudem in den Neuen Medien präsent, während die vom sog. „Leitmedium Fernsehen“ vernachlässigten (Rand-)Sportarten und Breitensportereignisse in den Neuen Medien tendenziell eine regelmäßige Medienpräsenz aufweisen. Weiterhin scheint der E-Sport seine Argumentation als Sportart im traditionellen Sinne (vgl. Hauptkapitel 3) in einer Selbstinszenierung im Film und in den Neuen Medien fortzusetzen. Die Medienschaffenden wiederum scheinen den E-Sport in den Print- und Audiomedien sowie im Fernsehen aus weitgehend ökonomischem Interesse als Sport im traditionellen Sinne zu inszenieren; gilt es doch, eine Zielgruppe digitalaffiner, junger Männer anzusprechen, die ansonsten über klassische Massenmedien kaum mehr zu erreichen ist. Der E-Sport wird in der medialen Darstellung somit anhand von Selbst- und Fremdinszenierungen als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert, die sich wechselseitig beeinflussen können.

4.2. Traditioneller Sport im Fokus der Medien

Trotz mehrerer Versuche von (Sparten-)Sendern kann sich der E-Sport in Deutschland bislang nicht im führenden Sportmedium Fernsehen sowie gegenüber Szene-externen Rezipienten etablieren. Zur Ansprache relevanter Zielgruppen passen Medienschaffende die E-Sportinhalte an die Bedingungen des jeweiligen Mediums an und inszenieren den E-Sport wie auch sei-

⁴⁷⁰ Stand: Ende des Jahres 2018/ Anfang des Jahres 2019.

ne professionalisierten Spieler nach dem Vorbild klassischer Sportberichterstattung. Sowohl in medialer Hinsicht als auch hinsichtlich des Diskurses um eine offizielle Legitimierung des E-Sports als Sportart (vgl. Hauptkapitel 3) gilt dem Körper des E-Sportlers, aber auch dessen technischer Ausrüstung, ein deutliches (Forschungs-)Interesse. Auch in der vorliegenden Arbeit wurden die Dimensionen der Körperlichkeit und der Technisierung zu Grunde gelegt. In Bezug auf erfolgversprechende Strategien der Medialisierung des E-Sports schließt das vierte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 2: „Wie wird der E-Sport in der medialen Darstellung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert?“. Dabei soll folgende These 2 aufgestellt werden: „Die Medienschaffenden inszenieren professionalisierte E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bis hin zu Sporthelden und schaffen durch technische (und künstlerische) Aufbereitung eine eigene E-Sportwirklichkeit“. In seinen Ausführungen verfolgt das aktuelle Kapitel 4.2. das Forschungsziel, sich anhand der einschlägigen Literatur eingehender mit Körper-Inszenierungen bzw. Technik-Inszenierungen in der Sportberichterstattung auseinanderzusetzen. Zur Verdeutlichung der Parallelen sollen in Kapitel 4.3.1. und Kapitel 4.3.2. gängige Inszenierungsmuster in der E-Sportdarstellung analysiert und mittels ausgewählter Beispiele vorgestellt werden. Im Fokus der Betrachtungen stehen dabei jeweils der traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bzw. der professionalisierte E-Sportler.

4.2.1. Körper-Inszenierungen in der Sportberichterstattung

In ihrer Darstellung inszenieren Medienschaffende laut These 2 professionalisierte E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bis hin zu Sporthelden und schaffen durch technische (und künstlerische) Aufbereitung eine eigene E-Sportwirklichkeit. Traditionelle (Hoch-)Leistungssportler werden in der medialen Berichterstattung, insbesondere im führenden Sportmedium Fernsehen, tendenziell athletisch, schlank und makellos präsentiert. Dadurch scheinen die Medienschaffenden das von den Befürwortern traditionellen Sports bzw. Kritikern digitaler Spiele gepflegte, idealisierte Erscheinungsbild des Sportlerkörpers (vgl. Kapitel 3.2.1.) aufzugreifen und zu bestärken.⁴⁷¹ Gegenstand der Sportberichterstattung sind insbesondere riskante Einsätze des Sportlerkörpers wie beispielsweise bei einer „Steilabfahrt mit 120 Stundenkilometern beim Skirennen“, kämpfende Sportlerkörper wie bei einem „Schlagabtausch beim Boxen“, aber auch harmonische Körperbewegungen und -synchronisationen wie „die Abstimmung von Körper, Musik und Gerät in der rhythmischen Sportgymnastik“.⁴⁷² Die

⁴⁷¹ Vgl. Schwier 2010, *Körperbilder des Mediensports*, S. 119.

⁴⁷² Bette 1999, *Systemtheorie und Sport*, S. 127.

Ausübung der jeweiligen Sportart oder -disziplin auf höchstem Niveau erfordert von traditionellen Sportlern eine hohe körperliche und mentale Leistungsfähigkeit, über die in der Regel ausschließlich junge Erwachsene verfügen. In der medialen Berichterstattung dominieren folglich junge Sportler „am Zenit ihrer physischen Kraft“.⁴⁷³ Neben Jugendlichkeit transportiert die Sportberichterstattung auch soziale Werte und Normen wie Wettkampfdenken und Siegeswillen, weshalb insbesondere die strahlenden Sieger eines Leistungsvergleichs im Fokus des medialen Interesses stehen. Die Anstrengungen auf dem Weg zum Sieg sowie die Strapazen des Trainings dürften zwar erkennbar sein, primär jedoch soll die Sportberichterstattung laut MARSCHIK (2002) die Freude am Sporttreiben vermitteln.⁴⁷⁴

4.2.1.1. Umgang mit vom Ideal abweichenden Sportlerkörpern

Im Umkehrschluss werden in der medialen Berichterstattung erfolglose, ausgezehnte oder alternde (Hoch-)Leistungssportler weitgehend ausgeblendet, da diese offensichtlich dem idealisierten Erscheinungsbild des strahlenden, athletischen bzw. jungen Sportlerkörpers widersprechen.⁴⁷⁵ Ebenso selten finden Freizeit- bzw. Breitensport, Kinder-, Jugend- und Seniorensport oder Behindertensport Erwähnung.⁴⁷⁶ Die Berichterstattung über Letzteren beschränkt sich in der Regel auf die sog. Paralympics, einer Olympiade für (Hoch-)Leistungssportler mit Behinderung, die im Anschluss an die Olympischen Sommer- und Winterspiele stattfindet. Laut FLORSCHÜTZ (2005) beabsichtigen die Medienschaffenden, den Kreis ihrer Rezipienten möglichst vor dem unangenehmen Anblick entstellter Sportlerkörper zu bewahren. Gleichzeitig leisten die Medienschaffenden dadurch jedoch dem idealisierten Sportlerkörper Vorschub, indem sie diesen als natürliches Erscheinungsbild des menschlichen Körpers darstellen.⁴⁷⁷ Themen wie Gewalt oder Doping behandeln die Medienschaffenden hingegen ambivalent: Einerseits wird körperliche Gewalt gegenüber Mitstreitern oder Kontrahenten von Sportmoderatoren und -kommentatoren verurteilt; andererseits werden Szenen aggressiven Verhaltens wie beispielsweise Fouls in der Mediensportart Fußball in Zeitlupe wiederholt. Körperliche Gewalt im Sport gilt als Folge des permanenten Erfolgsdrucks, unter denen insbesondere traditionelle (Hoch-)Leistungssportler stehen. Auf Grund dessen wird aggressives Verhalten seitens der Sportorganisationen und Medienschaffenden stillschweigend toleriert, bisweilen würde

⁴⁷³ Marschik 2002, *Medien als Konstrukteure der Leistungsgesellschaft. Die Versportlichung der Welt*, S. 34.

⁴⁷⁴ Vgl. Marschik 2002, *Medien als Konstrukteure der Leistungsgesellschaft. Die Versportlichung der Welt*, S. 34.

⁴⁷⁵ Vgl. Florschütz 2005, *Sport in Film und Fernsehen. Zwischen Infotainment und Spektakel*, S. 196.

⁴⁷⁶ Vgl. Marschik 2002, *Medien als Konstrukteure der Leistungsgesellschaft. Die Versportlichung der Welt*, S. 34.

⁴⁷⁷ Vgl. Florschütz 2005, *Sport in Film und Fernsehen. Zwischen Infotainment und Spektakel*, S. 195 ff.

dieses laut des Sportwissenschaftlers SCHWIER (2010) sogar regelrecht eingefordert: So sorgen Konflikte und Gewalt unter den Athleten für Spannung, reduzieren den (zusätzlichen) Inszenierungsaufwand und versprechen hohe Einschaltquoten.⁴⁷⁸

Das Thema Doping scheint von Sportorganisationen und Medienschaaffenden gleichermaßen tabuisiert zu werden, erst recht, wenn kein Verdachtsfall oder ein konkreter Dopingvorfall vorliegt. Die in der medialen Berichterstattung dargestellten (Hoch-)Leistungssportler sollen idealerweise als Vorbilder fungieren und ethische Werte wie Chancengleichheit, Fairness oder Vergleichbarkeit der Ergebnisse verkörpern. Dementgegen können Berichte über Spitzensportler, die im Streben nach Rekorden, Heldentum und Siegprämien auf illegale leistungssteigernde Substanzen, sprich Dopingmittel wie anabole Steroide oder Betablocker zurückgreifen, dem Ansehen des traditionellen Sports schaden und sich negativ auf das Rezipienteninteresse an Sportberichterstattung auswirken.⁴⁷⁹ Aus Anlass eines Verdachtsfall oder eines konkreten Dopingvorfalls kommen Sportorganisationen und Medienschaaffende jedoch nicht umhin, Stellung zu beziehen und bereiten das (angebliche) Fehlverhalten in der Regel als aufsehenerregenden Skandal auf. Denn wenn das Image des einst vorbildlichen Athleten bröckelt, dann „kommen die tragischen Geschichten des *schwarzen Schafes*, des gefallenen Helden [...] oder des reuigen Sünders [...] zur Aufführung“.⁴⁸⁰ Der gesellschaftliche Diskurs um Doping und Gewalt in der E-Sport-Szene hingegen konzentriert sich insbesondere auf das sog. „Hirn-Doping“ zur Steigerung der mentalen Leistungsfähigkeit, Regelverstöße durch Spielmanipulationen (sog. „Software-Doping“), den Transfer virtueller Gewaltdarstellungen in reale körperliche Aggressionen sowie verbal-aggressive Verfehlungen. Hinsichtlich der medienanalytischen Betrachtung in Kapitel 4.3. ist daher von Interesse, inwieweit sich die Medienschaaffenden in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler am idealisierten Erscheinungsbild des Sportlerkörpers orientieren und wie sie mit vom Ideal abweichenden E-Sportlerkörpern, insbesondere mit gedopten bzw. aggressiven E-Sportlerkörpern, umgehen.

4.2.1.2. Repräsentation nationaler Selbst- und Fremdbilder

Neben idealisierten Sportlerkörpern scheinen in der medialen Berichterstattung, insbesondere im führenden Sportmedium Fernsehen, Beiträge zur Beteiligung einheimischer (Hoch-)Leistungssportler am internationalen Wettkampfgeschehen, zu den öffentlichkeitswirksamen Auf-

⁴⁷⁸ Vgl. Schwier 2010, *Körperbilder des Mediensports*, S. 123 f.

⁴⁷⁹ Vgl. Schwier & Schauerte 2008, *Soziologie des Mediensports*, S. 152 f.

⁴⁸⁰ Schwier & Schauerte 2008, *Soziologie des Mediensports*, S. 153.

treten diverser Nationalmannschaften sowie zu (Miss-)Erfolgen populärer Nationalhelden zu dominieren.⁴⁸¹ Zudem übertragen die Medienschaffenden vorzugsweise jene Sportarten, in denen das eigene Land bereits große sportliche Erfolge verbuchen konnte. Die Einwohner nehmen die Siege der für das betreffende Land angetretenen Sportler in der Regel als Erfolge ihrer eigenen Nation wahr. Spitzensportliche (Groß-)Ereignisse wie Europa- und Weltmeisterschaften sowie Olympische Spiele werden in der Sportberichterstattung tendenziell nicht als Wettkämpfe von und für Athleten, sondern als Auseinandersetzungen von und für Repräsentanten verschiedener Nationen dargestellt.⁴⁸² Dabei verkörpern die Individual- und Mannschaftssportler in ihren Bewegungstechniken die (vermeintlichen) Eigenarten desjenigen Landes, für das sie im Leistungsvergleich antreten, auch wenn dieses nicht ihr Geburtsland ist. In der Mediensportart Fußball spiegeln sich beispielsweise in der Spielweise der gegnerischen Mannschaften die typischen Eigenarten jener Nationen wider. So ist „eine Mannschaft, die artistisch spielt, [...] ‚brasilianisch‘; das biedere, harte, fleißige und erfolgreiche Spiel gilt als ‚deutsch‘, eine genialische, im Endeffekt aber erfolglose Spielweise als ‚österreichisch‘, eine elegante und geschmeidige als ‚französisch‘ etc.“.⁴⁸³ Durch diese Art von Darstellung beabsichtigen die Medienschaffenden, die nationale Identität zu fördern und das Gemeinschaftsgefühl innerhalb der Bevölkerung zu stärken.

Intensiviert werden diese Bemühungen durch das Zeremoniell der spitzensportlichen (Groß-)Ereignisse, wie beispielsweise Eröffnungs- und Abschlussfeiern, das Abspielen der jeweiligen Nationalhymnen oder das Schwenken der Nationalflaggen.⁴⁸⁴ In der medialen Berichterstattung werden dabei die Eigenarten des eigenen Landes mit einem positivem Image versehen, während fremde Nationen bisweilen in klischeehafter und stereotyper Weise präsentiert werden.⁴⁸⁵ Die Abwertung von fremden Nationen ist zwar rückläufig, kann empirischen Studien zu Folge jedoch soweit reichen, dass Misserfolge einheimischer Individual- oder Mannschaftssportler „eher auf unglückliche Umstände und Pech als auf sportliche Unzulänglichkeiten oder die Wettkampfleistung der Konkurrenten“ zurückgeführt werden.⁴⁸⁶ Die Unterlegenheit des eigenen Landes wird in der Sportberichterstattung mitunter nicht eingestanden,

⁴⁸¹ Vgl. Penz 2006, *Sport und Medien. Über Mythen, Helden und Affekte*, S. 79.

⁴⁸² Vgl. Marschik 2002, *Medien als Konstrukteure der Leistungsgesellschaft. Die Versportlichung der Welt*, S. 33.

⁴⁸³ Gebauer 2002, *Sport in der Gesellschaft des Spektakels*, S. 176.

⁴⁸⁴ Vgl. Schwier 2006a, *Die Welt zu Gast bei Freunden – Fußball, nationale Identität und der Standort Deutschland*, S. 85 f.

⁴⁸⁵ Vgl. Schwier 2009, *Sport in den Medien als kulturelles Alltagsphänomen*, S. 36 f.; Wernecken 2000, *Wir und die anderen... Nationale Stereotypen im Kontext des Mediensports*, S. 454.

⁴⁸⁶ Schwier 2006a, *Die Welt zu Gast bei Freunden – Fußball, nationale Identität und der Standort Deutschland*, S. 87.

schließlich steht die nationale Ehre und das Rezipienteninteresse auf dem Spiel.⁴⁸⁷ Mitglieder professionalisierter E-Sport-Clans hingegen treffen unter anderem im Rahmen von Vorausscheidungen und den hochdotierten Final-Wettkämpfen selbst auf Kontrahenten anderer Nationen. Während Vorausscheidungen für (inter)nationale Wettkämpfe in der Regel online erfolgen, werden Final-Spiele live vor einem Stadionpublikum ausgetragen. Insbesondere Letztere sind in ihrer Ausgestaltung mit spitzensportlichen (Groß-)Ereignissen vergleichbar. Hinsichtlich der medienanalytischen Betrachtung in Kapitel 4.3. ist daher von Interesse, inwieweit die Medienschaffenden offline-basierte E-Sportereignisse ebenfalls als Auseinandersetzungen von und für Repräsentanten verschiedener Nationen darstellen und welches Selbstbild des eigenen Landes bzw. welche Fremdbilder gegnerischer Nationen sie in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler vermitteln.

4.2.1.3. Dominanz des männlichen Sportlerkörpers

Als Repräsentanten nationaler Selbst- bzw. Fremdbilder werden in der medialen Berichterstattung, insbesondere im führenden Sportmedium Fernsehen, in der Regel männliche Sportler eingeblendet, wie auch dem idealisierten Erscheinungsbild ein männlicher Sportlerkörper zu Grunde liegen scheint. Demgegenüber werden weibliche (Hoch-)Leistungssportler tendenziell marginalisiert, sexualisiert und deren sportlichen Erfolge trivialisiert, wodurch die Medienschaffenden (längst überholte) Geschlechterrollen bestärken. Landläufig wird Männern die im sportlichen Training und Wettbewerb geforderten Attribute Leistungsbereitschaft, Durchsetzungsvermögen und Siegeswillen zugeschrieben, während Zurückhaltung, Unterordnung und soziale Orientierung weiblich konnotiert sind.⁴⁸⁸ „Männer kämpfen verbissen und recken am Ende die Faust zum Zeichen ihres Triumphes empor, während Frauen auch als Gewinnerin bescheiden bleiben, ihre Kontrahentinnen umarmen und freundlich ins Publikum lächeln“, charakterisiert SCHWIER (2010) die (vermeintlichen) Geschlechterunterschiede im Sport.⁴⁸⁹ Empirischen Studien zu Folge werden männliche und weibliche (Hoch-)Leistungssportler in der Sportberichterstattung vorzugsweise in Sportarten präsentiert, die mit ihrer jeweiligen Geschlechterrolle übereinstimmen. So dominieren bei Männern typischerweise Sportarten, die körperliche Auseinandersetzungen mit Kontrahenten (wie beispielsweise im Boxen oder Fußball) sowie die risikoreiche Beherrschung von Technik (wie im Motorsport) beinhalten. In der Berichterstattung über Frauen hingegen überwiegen Individualsportarten ohne unmittelbaren

⁴⁸⁷ Vgl. Gebauer 2002, *Sport in der Gesellschaft des Spektakels*, S. 175 f.

⁴⁸⁸ Vgl. Hartmann-Tews & Rulofs 2002, *Die Bedeutung von Geschlechterkonstruktionen in der Sportberichterstattung*, S. 145.

⁴⁸⁹ Schwier 2010, *Körperbilder des Mediensports*, S. 125.

Körperkontakt zu Kontrahenten (wie beispielsweise Tennis oder Schwimmen) sowie technisch-akrobatische Sportarten (wie Gerätturnen). Diese und weitere „typische“ Frauensportarten wie auch von Frauen betriebene Männersportarten erfahren in der Sportberichterstattung jedoch in der Regel kaum Beachtung. Eine Ausnahme dieser Marginalisierung bilden spitzensportliche (Groß-)Ereignisse wie die Olympischen Spiele, Europa- oder Weltmeisterschaften, anlässlich derer Medienschaffende einen heterogeneren Rezipientenkreis erwarten und somit einen höheren Anteil an Frauen als gewöhnlich. Die alltägliche Sportberichterstattung wird nämlich überwiegend von Männern rezipiert und zeichnet sich durch Inhalte aus, die für diese Zielgruppe von besonderem Interesse sind.⁴⁹⁰

Darüber hinaus gilt die Frau landläufig als das sog. schwache Geschlecht, das dem Mann von Natur aus in ihrer körperlichen und mentalen Leistungsfähigkeit (vermeintlich) unterlegen ist. Auch im traditionellen (Hoch-)Leistungssport erbringen Frauen in der Regel schwächere Leistungen als ihre männlichen Kontrahenten, wobei sich „die messbaren Leistungsunterschiede zwischen Männern und Frauen minimieren, je länger Frauen eine bestimmte Sportart ausüben“.⁴⁹¹ Dessen ungeachtet wird in der Sportberichterstattung regelmäßig auf die männliche Leistung als Referenzgröße Bezug genommen.⁴⁹² In historischer Hinsicht gilt Sport als männliches Terrain, zu dem Frauen der Zugang in diversen Sportarten und -disziplinen bis in das 20. Jahrhundert verwehrt blieb.⁴⁹³ Und in dem sich weibliche (Hoch-)Leistungssportler anscheinend bis dato ob ihrer (vermeintlich) geringeren Leistungsfähigkeit bewähren müssen. Während Ereignisse und Erfolge im Männersport oftmals mittels Bild, Ton und Rahmenberichterstattung dramatisiert werden, werden vergleichbare Ereignisse und Erfolge im Frauensport und in von Frauen betriebenen Männersportarten latent trivialisiert: Empirischen Studien zu Folge werden jene Sportereignisse unter anderem an vergleichsweise ungünstigen Sendepunkten positioniert, der Produktionsaufwand und die technische Qualität von Fernsehübertragungen fallen schlichter aus, zudem wird weniger Vor- und Nachberichterstattung zu errungenen Erfolgen betrieben. Dadurch werden Ereignisse im Frauensport und in von Frauen betriebenen Männersportarten als vergleichsweise unbedeutend dargestellt sowie Erfolge

⁴⁹⁰ Vgl. Hartmann-Tews & Rulofs 2007, *Zur Geschlechterordnung in den Sportmedien – Traditionelle Stereotypisierungen und Ansätze ihrer Auflösung*, S. 141, S. 148.

⁴⁹¹ Marschik 2002, *Medien als Konstrukteure der Leistungsgesellschaft. Die Versportlichung der Welt*, S. 35; Janssen-Jurreit 1979, *Sexismus. Über die Abtreibung der Frauenfrage*, S. 446 f.

⁴⁹² Vgl. Penz 2009, *Massenmedien. Hyperrealität des Sports*, S. 109.

⁴⁹³ Vgl. Hartmann-Tews & Rulofs 2007, *Zur Geschlechterordnung in den Sportmedien – Traditionelle Stereotypisierungen und Ansätze ihrer Auflösung*, S. 138.

weiblicher (Hoch-)Leistungssportler geschmälert.⁴⁹⁴

4.2.1.4. Sexualisierung des weiblichen Sportlerkörpers

Neben einer Marginalisierung und einer Trivialisierung ihrer sportlichen Erfolge werden weibliche (Hoch-)Leistungssportler in der medialen Berichterstattung, insbesondere im führenden Sportmedium Fernsehen, tendenziell sexualisiert. Empirischen Studien zu Folge wird die Berichterstattung im Frauensport und in von Frauen betriebenen Männersportarten von weiblich konnotierten Themen wie Ehe, Familie und Kinder flankiert, während im Männersport insbesondere sportmedizinische Aspekte oder kommerzielle Interessen im Fokus stehen. Als Beispiele hierfür seien die Rehabilitation der letzten Sportverletzung bzw. die Vorstellung neugewonnener Sponsoren genannt.⁴⁹⁵ Lediglich im Rahmen von spitzensportlichen (Groß-)Ereignissen wie den Olympischen Spielen, Europa- oder Weltmeisterschaften scheinen die Medienschaffenden auf Grund des heterogeneren Rezipientenkreises bei weiblichen wie männlichen (Hoch-)Leistungssportlern außersportliche Themen anzuschneiden und Einblicke in deren Privatleben zu gewähren.⁴⁹⁶ Daneben sehen sich weibliche Spitzensportler in der Sportberichterstattung bisweilen mit der Thematisierung ihrer Kleidung, ihres Alters, ihrer Figur, ihres (wahlweise niedlichen oder attraktiven) Aussehens bis zu ihrer sexuellen Ausstrahlung konfrontiert.⁴⁹⁷ Eine betont feminine Inszenierung trifft insbesondere auf jene Sportlerinnen zu, die „typische“ Männersportarten wie Boxen ausüben und so (anscheinend) aus der ihr zugewiesenen Geschlechterrolle ausbrechen.⁴⁹⁸ Bei männlichen Spitzensportlern hingegen erwähnen Medienschaffende deren sportliches Erscheinungsbild, Gewicht oder Statur, wenn überhaupt deren Äußeres kommentiert wird.⁴⁹⁹

Darüber hinaus visualisieren die Medienschaffenden weibliche (Hoch-)Leistungssportler mitunter durch die Einblendung von sexuell konnotierten Körperpartien wie Gesäß, Beine oder Busen und lenken so den Blick der überwiegend männlichen Sportrezipienten auf die Vorzüge des Frauensports.⁵⁰⁰ Diese Art der Inszenierung scheinen insbesondere diverse Sportorga-

⁴⁹⁴ Vgl. Marschik 2002, *Medien als Konstrukteure der Leistungsgesellschaft. Die Versportlichung der Welt*, S. 36; Hartmann-Tews & Rulofs 2002, *Die Bedeutung von Geschlechterkonstruktionen in der Sportberichterstattung*, S. 130.

⁴⁹⁵ Vgl. Hartmann-Tews & Rulofs 2002, *Die Bedeutung von Geschlechterkonstruktionen in der Sportberichterstattung*, S. 132.

⁴⁹⁶ Vgl. Rulofs 2010, *Wir zeigen andere Bilder von Frauen...*, S. 3.

⁴⁹⁷ Vgl. Dorer 2007, *Mediensport und Geschlecht*, S. 27 f.

⁴⁹⁸ Vgl. Rulofs 2010, *Wir zeigen andere Bilder von Frauen...*, S. 4 f.

⁴⁹⁹ Vgl. Dorer 2006, *Sportjournalismus und die Konstruktion von Geschlecht*, S. 92.

⁵⁰⁰ Vgl. Rulofs & Hartmann-Tews 2011, *Geschlechterverhältnisse in der medialen Vermittlung von Sport – Sexualisierung und Erotisierung als Inszenierungsstrategien?*, S. 104 f.

nisationen im Randsport zu begrüßen. Trotz einer breiten Basis an Aktiven stehen Randsportarten hauptsächlich vor dem Hintergrund spitzensportlicher (Groß-)Ereignisse im Fokus der medialen Aufmerksamkeit und sind daher bestrebt, sich durch (Selbst-)Inszenierungen und Anpassungen an mediale Bedingungen als Mediensport zu qualifizieren. So modifizierten beispielsweise die Verantwortlichen im Beachvolleyball die einschlägigen Bekleidungsvorschriften und ordneten weiblichen Spitzensportlern bei (Groß-)Ereignissen knappe, figurbetonende Kleidung an.⁵⁰¹ Analog zum traditionellen Sport gilt auch der elektronische Sport als männliches Terrain. So ist der prototypische E-Sportler männlichen Geschlechts, im Kern zwischen 15 und 25 Jahre alt und steht am Ende seiner Schullaufbahn bzw. am Beginn seines Berufslebens. Frauen hingegen sind im elektronischen Sport auch auf (Hoch-)Leistungsebene auf dem Vormarsch, jedoch scheinen weibliche E-Sportprofis in der medialen Darstellung kaum präsent zu sein. Dies deutet darauf hin, dass auch weibliche E-Sportprofis in der Mediendarstellung tendenziell marginalisiert werden. Hinsichtlich der medienanalytischen Betrachtung in Kapitel 4.3. ist daher von Interesse, inwieweit sich die Medienschaffenden in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler an althergebrachten Geschlechterrollen orientieren.

4.2.1.5. Heroisierung des männlichen Sportlerkörpers

Die Marginalisierung weiblicher (Hoch-)Leistungssportler scheint sich im traditionellen Sport bis in die Sphäre der Sportheroen fortzusetzen, in der ebenfalls männliche gegenüber weiblichen Sporthelden dominieren. Gleich welchen Geschlechts, überzeugen traditionelle Individual- und Mannschaftssportler im Rahmen von spitzensportlichen (Groß-)Ereignissen in der Regel durch außergewöhnliche Leistungen und können so in ihrer jeweiligen Sportart bzw. -disziplin zu Sporthelden avancieren.⁵⁰²

„Eine Person, die das entscheidende Tor im Finale einer Fußballweltmeisterschaftsrunde erzielt, mit der schnellsten Gesamtzeit die Etappen der *Tour de France* absolviert oder bei Olympischen Spielen die meisten Punkte im Zehnkampf sammelt, erhält erst einmal ohne weiteres eigenes Zutun mediale Aufmerksamkeit und ein gewisses Starpotential“,

veranschaulichen die Sportwissenschaftler SCHWIER und SCHAUERTE (2008) den potentiellen Aufstieg zum Sporthelden.⁵⁰³ Falls die außergewöhnlichen Leistungen der traditionellen (Hoch-)Leistungssportler mit einem gewissen Überraschungseffekt verbunden sind, würdigen die Medienschaffenden diese bisweilen als Wunder. Können die Sportler ihre Leistungen oder

⁵⁰¹ Vgl. Florschütz 2005, *Sport in Film und Fernsehen. Zwischen Infotainment und Spektakel*, S. 201 f.

⁵⁰² Vgl. Schwier 2009, *Sport in den Medien als kulturelles Alltagsphänomen*, S. 39.

⁵⁰³ Schwier & Schauerte 2008, *Soziologie des Mediensports*, S. 211.

gar das Wunder auf Grund von körperlichen Leistungs- oder mentalen Motivationsgrenzen nicht mehr wiederholen, so wird in der einschlägigen Literatur auch von Kurzzeithelden gesprochen. Im Fokus der medialen Berichterstattung, insbesondere im führenden Sportmedium Fernsehen, stehen jedoch in der Regel sog. Langzeithelden, die im Laufe ihrer Sportlerkarriere mehrfach außergewöhnliche Leistungen bzw. Wunder vollbringen.⁵⁰⁴ Fallen Individual- und Mannschaftssportler im Rahmen von spitzensportlichen (Groß-)Ereignissen weniger durch außergewöhnlich gute als vielmehr durch außergewöhnlich schlechte Leistungen auf, werden auch diese mitunter von den Sportrezipienten für ihren Mut zur Minderleistung verehrt, wenn auch lediglich als sogenannte Antihelden.⁵⁰⁵

Für ihre Glanz- bzw. Minderleistungen können traditionelle (Hoch-)Leistungssportler in einem nationalen wie internationalen Rezipientenkreis Bekanntheit erlangen, wonach in der einschlägigen Literatur zwischen nationalen und internationalen Sport- bzw. Antihelden differenziert wird.⁵⁰⁶ Darüber hinaus zeichnen sich potentielle Sporthelden unter anderem durch die Achtung sportlicher Werte und Normen (wie beispielsweise Fairness, Toleranz und Teamgeist), Engagement für das Gemeinwesen (beispielsweise durch die Selbstaufopferung für die eigene Nation in sportlichen Auseinandersetzungen) sowie das Vorleben einer rechtschaffenen Lebensweise aus.⁵⁰⁷ Individual- und Mannschaftssportler können somit für breite Schichten der Bevölkerung als Identifikationsgröße dienen, was nicht zuletzt auf die stete Medienberichterstattung und deren Betonung des vorbildlichen Verhaltens der potentiellen Sporthelden zurückzuführen ist. Dementsprechend empfindlich reagiert die öffentliche Meinung auf persönliches und sportliches Fehlverhalten wie Entgleisungen, Steuerhinterziehung oder Dopingvergehen. In Ungnade gefallene Helden erhalten mitunter eine zweite Chance auf eine Rückkehr in die mediale Berichterstattung, insofern das aktuelle Sportgeschehen weder Kurzzeithelden noch Neuigkeiten von Langzeithelden vorzuweisen hat.⁵⁰⁸ Herausragende Profispieler im elektronischen Sport hingegen werden bisweilen ebenfalls als Sportheroen im traditionellen Sinne gefeiert. Hinsichtlich der medienanalytischen Betrachtung in Kapitel 4.3. ist daher von Interesse, inwieweit sich die Medienschaffenden in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler an den Attributen traditioneller Sporthelden orientieren.

⁵⁰⁴ Vgl. Bette 2007, *Sporthelden. Zur Soziologie sozialer Prominenz*, S. 243, S. 251 f.

⁵⁰⁵ Vgl. Bette 2019, *Sporthelden. Spitzensport in postheroischen Zeiten*, S. 74 f.

⁵⁰⁶ Vgl. Bette 2007, *Sporthelden. Zur Soziologie sozialer Prominenz*, S. 251.

⁵⁰⁷ Vgl. Vgl. Schwier & Schauerte 2008, *Soziologie des Mediensports*, S. 212; Schlicht 2000, *Sieger, Helden und Idole*, S. 215 ff.

⁵⁰⁸ Vgl. Bette 2019, *Sporthelden. Spitzensport in postheroischen Zeiten*, S. 72 f., S. 160.

4.2.1.6. Sportler und Sporthelden im Film

Traditionelle (Hoch-)Leistungssportler und Sporthelden sind nicht nur in der Berichterstattung von Print-, Audiomedien, Neuen Medien oder dem „Leitmedium Fernsehen“ präsent, sondern auch im Film. Die Narration von Sportfilmen fokussiert (insbesondere männliche) Sportler und entfaltet sich entlang verschiedenster Konfliktgefüge wie beispielsweise „Körper vs. Geist“, „Team/Verein vs. Familie“, „Amateurismus vs. Professionalismus“, „Tradition vs. Moderne“ oder „Profit vs. Moral“.⁵⁰⁹ Das Konfliktgefüge wiederum ist in diverse Themenkomplexe eingebettet. Der wohl typischste Komplex befasst sich mit dem Aufstieg (und Fall) eines Sportlers, der sich aus prekären Verhältnissen und trotz aller Widrigkeiten an die Spitze seiner Sportart bzw. -disziplin kämpft. Daneben setzt sich der Sportfilm typischerweise mit diversen Arten sozialer Identität auseinander wie Klassen- und Milieuzugehörigkeit, Ethnien- und Rassenzugehörigkeit oder Geschlechtsidentität. Darüber hinaus übt der Sportfilm bisweilen Kritik an der modernen Leistungsgesellschaft, am System des (Hoch-)Leistungssports sowie an dessen Kommerzialisierung und Anpassung an mediale Bedingungen.⁵¹⁰ Im Gegensatz zu einer Vielzahl an Sportfilmen existiert hingegen bislang rund ein Dutzend E-Sportfilme, von denen lediglich einige wenige in deutschen Kinos zu sehen waren. Wenn überhaupt, wird E-Sport insbesondere in Dokumentationen verwertet. Hinsichtlich der medienanalytischen Betrachtung ist daher von Interesse, welche Konfliktgefüge und Themenkomplexe die Filmschaffenden in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler aufgreifen. Zudem könnte interessieren, inwieweit die Filmschaffenden auch auf Inszenierungsmuster des führenden Sportmediums Fernsehen bzw. die Fernsehschaffenden auch auf Muster des Films zurückgreifen.

In seinen Ausführungen verfolgte das aktuelle Kapitel 4.2.1. das Forschungsziel, sich anhand der einschlägigen Literatur eingehender mit Körper-Inszenierungen in der Sportberichterstattung auseinanderzusetzen. Hinsichtlich einer erfolgversprechenden Medialisierung des E-Sports in Deutschland passen Medienschaffende die E-Sportinhalte an die Bedingungen des jeweiligen Mediums an und inszenieren den E-Sport wie auch seine professionalisierten Spieler nach dem Vorbild klassischer Sportberichterstattung. Insofern schließt das vierte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 2: „Wie wird der E-Sport in der medialen Darstellung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert?“. Dabei wurde folgende These 2 aufgestellt: „Die Medienschaffenden in-

⁵⁰⁹ Gugutzer 2016, *Ideologie und Utopie – Olympia im Spielfilm*, S. 27.

⁵¹⁰ Vgl. Gugutzer 2016, *Ideologie und Utopie – Olympia im Spielfilm*, S. 27 ff.

szenieren professionalisierte E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bis hin zu Sporthelden und schaffen durch technische (und künstlerische) Aufbereitung eine eigene E-Sportwirklichkeit“. Zur Verdeutlichung der Parallelen sollen in Kapitel 4.3.1. und Kapitel 4.3.2. gängige Inszenierungsmuster in der E-Sportdarstellung analysiert und mittels ausgewählter Beispiele vorgestellt werden. Im Fokus der Betrachtungen stehen dabei jeweils der traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bzw. der professionalisierte E-Sportler. Den Erkenntnissen des aktuellen Kapitels zu Folge unterscheidet sich die Inszenierung des traditionellen Sportlerkörpers in der medialen Berichterstattung, insbesondere im führenden Sportmedium Fernsehen, von der Inszenierung in der filmischen Darstellung. Hinsichtlich der medienanalytischen Betrachtung in Kapitel 4.3. ist daher von besonderem Interesse, inwieweit die Fernsehschaffenden dennoch auf Inszenierungsmuster des Films bzw. die Filmschaffenden auch auf Muster des Fernsehens zurückgreifen. Zudem könnte interessieren, inwieweit sich die Film- bzw. Fernsehschaffenden in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler am idealisierten Erscheinungsbild des Sportlerkörpers, an althergebrachten Geschlechterrollen oder an den Attributen traditioneller Sporthelden orientieren. Von Belang scheint ferner, welches Selbstbild des eigenen Landes bzw. welche Fremdbilder gegnerischer Nationen die Medienschaffenden in ihrer Inszenierung vermitteln und welche Konfliktgefüge und Themenkomplexe sie aufgreifen. Dem traditionellen Sport immanenten Funktionen wie Völkerverständigung, Gleichstellung der Geschlechter oder Integration vom Ideal abweichender Menschen scheint dabei tendenziell weder die mediale Berichterstattung noch die filmische Darstellung gerecht werden zu können. Der E-Sport wird in der medialen Darstellung somit vermutlich ebenfalls anhand von bisweilen politisch inkorrekten Körper-Inszenierungen als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert werden.

4.2.2. Technik-Inszenierungen in der Sportberichterstattung

Wie These 2 besagt, inszenieren Medienschaffende professionalisierte E-Sportler in ihrer Darstellung als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bis hin zu Sporthelden und schaffen durch technische (und künstlerische) Aufbereitung eine eigene E-Sportwirklichkeit. Neben einer Inszenierung des Sportlerkörpers ist eine Anpassung an die Bedingungen des jeweiligen Mediums Voraussetzung für eine regelmäßige Medienpräsenz (vgl. Kapitel 4.1.). Im Konkurrenzkampf um die Gunst der Rezipienten (und somit um Einschaltquoten) konzentrieren sich die jeweiligen Medien auf ökonomisch vielversprechende Sportarten und -ereignisse, inszenieren diese aufwändig und fordern von den Sportorganisationen eine Anpassung an die Bedingungen des jeweiligen Mediums. Die jeweiligen Sportorganisationen wiederum können

durch ihre Medienpräsenz relevante Zielgruppen wie Sponsoren erreichen und durch den Verkauf von Übertragungsrechten Erlöse generieren, weshalb sie einer Inszenierung und Anpassung an mediale Bedingungen tendenziell aufgeschlossen gegenüberstehen. Hinsichtlich einer Berichterstattung im führenden Sportmedium Fernsehen modifizierten Sportorganisationen unter anderem die technischen Gerätschaften der traditionellen Individual- und Mannschaftssportler. Ziel dessen ist insbesondere die Be- oder Entschleunigung des sportlichen Geschehens, damit dieses den Rezipienten dynamischer bzw. nachvollziehbarer erscheint.⁵¹¹ So erfolgte beispielsweise im Biathlon der Wechsel vom Groß- auf das Kleinkalibergewehr, wodurch sich für die Sportler die Handhabung der Waffe vereinfachte und den Rezipienten flüssigere Abläufe dargeboten werden konnten.⁵¹² Im Fußball wiederum wurde das Material im Kern des Balls derart optimiert, so dass dieses nach einem Schuss den Ball zusätzlich beschleunigt und das Tempo des Spiels dementsprechend erhöht werden konnte.⁵¹³

4.2.2.1. Anpassungen an mediale Bedingungen

Gegenüber dem eher moderaten Fußball oder Biathlon wurde in vergleichsweise dynamischen Sportarten und -disziplinen wie beispielsweise Tischtennis eine Entschleunigung des sportlichen Geschehens vorgenommen. So wurde der Durchmesser des Tischtennisballs (von 38 auf 40 Millimeter) vergrößert, wodurch sich der Flug des Balls verlangsamt und der Blick des Rezipienten leichter folgen kann.⁵¹⁴ Um die Sichtbarkeit weiter zu erhöhen, sind im Tischtennis (wie im Tennis und Hallenhockey) neben weißen auch gelbe und rote Bälle erlaubt. Im Fußball wiederum wurde der für Rezipienten besser erkennbare schwarz-weiße Kunststoffball als Nachfolger des braunen Lederballs eingeführt. Falls durch Schlechtwetter die Sicht auf den Ball behindert ist, darf zudem ein roter Ball eingesetzt werden. Durch die Einführung farbiger Trikots im Fußball und Billard sowie bunter Badekappen im Schwimmen wurden darüber hinaus auch die jeweiligen Sportler für die Rezipienten besser unterscheidbar.⁵¹⁵ Insbesondere bei genuinen Mediensportarten wie Fußball oder Tennis scheinen Anpassungen an mediale Bedingungen unter deren Akteuren bisweilen umstrittener zu sein als bei mediatisier-

⁵¹¹ Vgl. Schauerte & Schwier 2004, *Die Telegenisierung von Sportereignissen – Anpassung von Sportarten und ihrem Regelwerk an mediale Bedingungen*, S. 173.

⁵¹² Vgl. Blödorn 1988, *Das Magische Dreieck: Sport – Fernsehen – Kommerz*, S. 110.

⁵¹³ Vgl. Alkemeyer 2006, *Rhythmen, Resonanzen und Missklänge. Über die Körperlichkeit der Produktion des Sozialen im Spiel*, S. 277.

⁵¹⁴ Vgl. Schauerte & Schwier 2004, *Die Telegenisierung von Sportereignissen – Anpassung von Sportarten und ihrem Regelwerk an mediale Bedingungen*, S. 173.

⁵¹⁵ Vgl. Blödorn 1988, *Das Magische Dreieck: Sport – Fernsehen – Kommerz*, S. 111 f., S. 114 f.

ten Mediensportarten, Randsportarten oder gar sportlichen Medienspielen.⁵¹⁶ So wurde laut STIEHLER (1997) im Fußball der vom führenden Sportmedium Fernsehen vorgebrachte Vorschlag abgelehnt, die Tore zu vergrößern, um die Sportart durch höhere Torchancen noch attraktiver für Rezipienten zu machen.⁵¹⁷ Mitglieder professionalisierter E-Sport-Clans hingegen nutzen insbesondere im Rahmen von offline-basierten E-Sportereignissen ihre gewohnten Eingabegeräte und Kommunikationsmittel sowie die vom jeweiligen Veranstalter zur Verfügung gestellten Computer mit vorinstallierter Spiele- und Anti-Cheat-Software. Dass sie sich zudem nach medialen Bedingungen richten und ihre Sportausrüstung dementsprechend modifizieren ist kaum anzunehmen; dennoch ist hinsichtlich der medienanalytischen Betrachtung in Kapitel 4.3. von Interesse, inwieweit die Medienschaffenden die Sportausrüstung des professionalisierten E-Sportlers rezipientengerecht visualisieren.

Neben den technischen Gerätschaften des traditionellen (Hoch-)Leistungssportlers stehen die jeweiligen Sportorganisationen tendenziell auch einer Anpassung ihrer Sportstätten an mediale Bedingungen aufgeschlossen gegenüber. Hinsichtlich einer Berichterstattung im Fernsehen akzeptierten Sportorganisationen unter anderem diverse architektonische Vorschläge zum (Um-)Bau der jeweiligen Sportstätten. Ziel dessen ist eine Verdichtung des sportlichen Geschehens in der Nähe vorab festgelegter Kamera- und Mikrofonpositionen, wodurch sich für Medienschaffende der Berichterstattungsaufwand reduziert und Rezipienten keine Aktionen oder Äußerungen ihrer favorisierten Individual- oder Mannschaftssportler entgehen.⁵¹⁸ So wurde beispielsweise die Streckenführung im Biathlon räumlich derart komprimiert, dass diese trotz eines Miniums an Fernsehkameras für Rezipienten komplett einzusehen ist.⁵¹⁹ Das Wissen um Kameras und weitere mediale Präsenz kann wiederum das Verhalten der traditionellen (Hoch-)Leistungssportler beeinflussen, indem diese beispielsweise diverse charakteristische Mimiken, Gesten und Posen der Anstrengung, des Triumphes oder der Enttäuschung einstudieren sowie (un)bewusst ihre Bewegungstechniken variieren.⁵²⁰ In Anlehnung an den Soziologen und Ethnologen MAUSS (1972) wird in der vorliegenden Arbeit unter Bewegungstechniken die Art und Weise verstanden, wie sich traditionelle Sportler üblicherweise ihres Körpers bedienen. Bewegungstechniken meinen folglich die Art und Weise, wie traditionelle

⁵¹⁶ Vgl. Dohle & Vowe 2006, *Der Sport auf der „Mediatisierungstreppe“? Ein Modell zur Analyse medienbedingter Veränderungen des Sports*, S. 24.

⁵¹⁷ Vgl. Stiehler 1997, *Mediensport als Unterhaltung. Allgemeinplätze zu medialen Inszenierungen*, S. 285.

⁵¹⁸ Vgl. Schauerte & Schwier 2004, *Die Telegenisierung von Sportereignissen – Anpassung von Sportarten und ihrem Regelwerk an mediale Bedingungen*, S. 171.

⁵¹⁹ Vgl. Blödorn 1988, *Das Magische Dreieck: Sport – Fernsehen – Kommerz*, S. 110.

⁵²⁰ Vgl. Schierl 2004, *Ästhetisierung als produktpolitisches Instrument medial vermittelten Sports*, S. 138 ff.

Sportler üblicherweise Einzelbewegungen und Bewegungsabläufe einer spezifischen Sportart ausführen. Die Bewegungstechniken traditioneller Sportler gelten als gesellschaftlich vorgeprägt und sportartspezifisch normiert; laut SCHIERL (2004) ließe sich zudem eine gewisse mediale Beeinflussbarkeit ergänzen. Als Beispiele medial angepassten Verhaltens nennt der Autor virtuosos „Tänzeln in Erwartung des gegnerischen Aufschlags beim Tennis“ sowie „spektakuläre Stürze nach Fouls“ im Fußball.⁵²¹

4.2.2.2. Graduelle Abstufung von Inszeniertheit

Analog zu Selbstinszenierungen kann auch die Inszenierung traditioneller Sportlerkörper durch die Medienschaffenden unterschiedlich ausgeprägt ausfallen. Insbesondere im Laufe der Geschichte unterlagen traditionelle Sportarten und deren Akteure einem permanenten Wechsel zwischen schwacher und starker Inszenierung. Der Grad an Inszeniertheit wird dabei maßgeblich beeinflusst von den jeweiligen ökonomischen, sozio-kulturellen und politischen Rahmenbedingungen, wie QUELL (1989) im Rahmen einer Auswertung von Sportberichterstattung in den Printmedien der Weimarer Republik bis in die 1970er bzw. 1980er Jahre belegt. So wiesen traditionelle Sportarten und deren Akteure in der medialen Berichterstattung der Weimarer Republik sowie nach dem Zweiten Weltkrieg einen vergleichsweise geringen Grad an Inszenierung auf, während (Hoch-)Leistungssportler im Dritten Reich unter politischem Einfluss zu Übermenschen verklärt wurden. Erst in den 1970er bzw. 1980er Jahren erfuhren traditionelle Spitzensportler und deren Erfolge auf (inter)nationaler Ebene erneut eine starke Ästhetisierung bzw. Überhöhung.⁵²² Und auch gegenwärtig ist die Inszenierung traditioneller Sportarten und deren Akteure in der medialen Berichterstattung, insbesondere im führenden Sportmedium Fernsehen, vergleichsweise stark ausgeprägt. So werden traditionelle (Hoch-)Leistungssportler insbesondere im Rahmen von sog. mediatisierten (Groß-)Ereignissen präsentiert. Generell meinen mediatisierte Ereignisse laut KEPPLINGER (1996) „Vorfälle, die zwar auch ohne die Existenz der Medien geschehen wären, aufgrund der zu erwartenden Berichterstattung aber einen spezifischen, mediengerechten Charakter erhielten“.⁵²³ Als Beispiele hierfür seien Europa- und Weltmeisterschaften sowie die Olympischen Spiele genannt, die durch diverse Inszenierungen des traditionellen Sportlerkörpers (vgl. Kapitel 4.2.1.), Anpassungen von Sportausrüstung und -stätten an mediale Bedingungen sowie einer technischen (und künstlerischen) Aufbereitung des Sportgeschehens charakterisiert sind.

⁵²¹ Schierl 2004, *Ästhetisierung als produktpolitisches Instrument medial vermittelten Sports*, S. 139.

⁵²² Vgl. Quell 1989, *Das Bild vom Sport. Sportkonzepte von Weimar bis heute*, S. 102–164; Schierl 2004, *Ästhetisierung als produktpolitisches Instrument medial vermittelten Sports*, S. 151 f.

⁵²³ Kepplinger 1996, *Inszenierte Wirklichkeiten*, S. 13.

Im führenden Sportmedium Fernsehen wie auch im Film erfährt sowohl das visuell als auch das auditiv wahrnehmbare Sportgeschehen eine vielfältige technische (und künstlerische) Aufbereitung. Hinsichtlich Ersterem können den Rezipienten beispielsweise durch die Einstellungsgröße des Fernseh- bzw. Filmbilds weitreichendere Einblicke gewährt werden als den Zuschauern vor Ort in der Sportstätte. Während die Zuschauer vor Ort das sportliche Geschehen insbesondere aus der Totale erleben, werden den Fernseh- bzw. Filmrezipienten Details der sportlichen (Inter-)Aktionen darüber hinaus anhand der Halbtotalen und Halbnahen präsentiert. In Nah- und Großaufnahmen wiederum werden den Rezipienten die (bisweilen einstudierten) Mimiken, Gesten und Posen der traditionellen Individual- und Mannschaftssportler nahe gebracht. Ziel dessen ist es, die Sportler zu charakterisieren, die Identifikation der Fernseh- und Filmrezipienten mit den Sportlern zu erhöhen sowie das sportliche Geschehen zu emotionalisieren. Etwaige Übertreibungen in der Selbstinszenierung der Sportler können durch Nah- und Großaufnahmen entlarvt werden, während Körpersekrete wie Schweißtropfen oder Tränen in der Regel als Authentizitätsbeweis gelten.⁵²⁴ Durch Kamerabewegungen wie dem Zoom können Medienschaffende zudem die Sexualisierung weiblicher (Hoch-) Leistungssportler verstärken, indem diese sexuell konnotierte Körperpartien wie Gesäß, Beine oder Busen näher heranholen und so den Blick der überwiegend männlichen Rezipienten vom eigentlichen Sportgeschehen auf die Vorzüge des Frauensports lenken.⁵²⁵

4.2.2.3. Aufbereitung des visuellen Sportgeschehens

Neben diversen Einstellungsgrößen und Kamerabewegungen stellen Objektbewegungen eine weitere Möglichkeit der technischen (und künstlerischen) Aufbereitung des visuell wahrnehmbaren Sportgeschehens dar. So können durch Objektbewegungen wie der Zeitlupe oder dem Zeitraffer aufgezeichnete Einzelbewegungen und Bewegungsabläufe der traditionellen (Hoch-)Leistungssportler verlangsamt bzw. beschleunigt wiederholt werden.⁵²⁶ Wiederholungen in Zeitlupe werden von Medienschaffenden zum Einen genutzt, um körperlich-aggressives Verhalten wie beispielsweise Fouls in der Mediensportart Fußball zu ästhetisieren.⁵²⁷ Daneben kann die Zeitlupe der Analyse von strittigen Situationen wie ebenjenen Fouls, aber

⁵²⁴ Vgl. Horky 2001, *Die Inszenierung des Sports in der Massenkommunikation. Theoretische Grundlagen und Analyse von Medienberichterstattung*, S. 195, S. 186; Rittner 1989, *Körperbezug, Sport und Ästhetik. Zum Funktionswandel der Sportästhetik in komplexen Gesellschaften*, S. 369.

⁵²⁵ Vgl. Horky 2009a, *Sozialpsychologische Effekte der Bildinszenierung und -dramaturgie im Mediensport*, S. 95; Dorer 2007, *Mediensport und Geschlecht*, S. 28.

⁵²⁶ Vgl. Horky 2009a, *Sozialpsychologische Effekte der Bildinszenierung und -dramaturgie im Mediensport*, S. 95.

⁵²⁷ Vgl. Hartmann-Tews & Rulofs 2002, *Die Bedeutung von Geschlechterkonstruktionen in der Sportberichterstattung*, S. 142.

auch Fast-Stürzen, Kollisionen oder Zieleinläufen dienen.⁵²⁸ Zum Anderen emotionalisieren die oftmals mit Musik unterlegten Zeitlupen das sportliche Geschehen und können bewegende Momente wie das Siegtor bei einer Fußball-Weltmeisterschaft dauerhaft im kollektiven Gedächtnis einer Nation verankern. Demgegenüber können Wiederholungen im Zeitraffer wie auch die Bildmischung bei Live-Übertragungen im Fernsehen bzw. die Montage im Film die Dynamisierung und Dramatisierung des Sportgeschehens fördern.⁵²⁹ „Der [...] blitzschnelle Wechsel von Perspektiven mit ständig wechselnden Bildinhalten in stets veränderten Größen des Bildausschnittes gehört mit zu den Reizen, die den Zuschauer in Erregung bringen und halten“, erläutern BURK und DIGEL (2002) die intendierte Rezipientenbindung.⁵³⁰ In der Nachberichterstattung zu spitzensportlichen (Groß-)Ereignissen schneiden Fernsehschaffende zudem oftmals ausgewählte Höhepunkte aneinander und konstruieren somit ein Sportereignis, das die Zuschauer vor Ort wohl kaum in dieser Form erlebt haben dürften.⁵³¹

Je nach Kameraperspektive kann den Fernseh- und Filmrezipienten darüber hinaus räumliche Nähe zum Sportgeschehen suggeriert werden. Insbesondere durch die Installation von speziellen Miniaturkameras in und an Sportgegenständen und -ausrüstung traditioneller (Hoch-) Leistungssportler werden die Rezipienten in die Lage versetzt, die Perspektive der Aktiven einzunehmen und das sportliche Geschehen aus deren Sicht zu verfolgen. Als Beispiele hierfür seien Spezialkameras auf dem Helm von Skispringern, in Formel 1-Wägen, im Netz des Fußballtors oder an der Hochsprunglatte genannt. Neben Spannung und Unterhaltung sind insbesondere Fernsehschaffende im Sinne des sog. Infotainments bestrebt, interessierten Rezipienten zusätzliche Informationen zum visuell wahrnehmbaren Sportgeschehen zu bieten und dessen Verständnis zu erleichtern. Ersteres erreichen die Fernsehschaffenden unter anderem durch die Einblendung von Grafiken, Tabellen, Statistiken und Ergebnislisten sowie Aufstellungen, Zwischenzeiten, Spielständen und Rangplätzen⁵³²; Letzteres beispielsweise durch die Überlagerung des sportlichen Geschehens durch virtuelle Markierungen wie Abseits- und Abstandslinien in der Mediensportart Fußball, aber auch durch Logos, Animationen und Simulationen von Bewegungsabläufen. Vergleichsweise selten bedienen sich Fernsehschaffende laut des Sportwissenschaftlers HORKY (2001) hingegen eines eingesetzten Bildsegments oder einer Bildteilung, beispielsweise zur Visualisierung des führenden Sportlers bzw. der führenden

⁵²⁸ Vgl. Hattig 1994, *Fernseh-Sport. Im Spannungsfeld von Information und Unterhaltung*, S. 190.

⁵²⁹ Vgl. Horky 2009a, *Sozialpsychologische Effekte der Bildinszenierung und -dramaturgie im Mediensport*, S. 105 f.

⁵³⁰ Burk & Digel 2002, *Die Entwicklung des Sports in Deutschland*, S. 119.

⁵³¹ Vgl. Penz 2009, *Massenmedien. Hyperrealität des Sports*, S. 104.

⁵³² Vgl. Burk & Digel 2002, *Die Entwicklung des Sports in Deutschland*, S. 119 f.

Mannschaft.⁵³³ Hinsichtlich der medienanalytischen Betrachtung in Kapitel 4.3. ist von Interesse, inwieweit die Fernseh- und Filmschaffenden in ihrer Aufbereitung des visuell wahrnehmbaren E-Sportgeschehens auf technische (und künstlerische) Möglichkeiten wie diverse Einstellungsgrößen, Kamera- und Objektbewegungen, Kameraperspektiven, Inserts oder die Bildmischung bzw. die Montage zurückgreifen und eine eigene E-Sportwirklichkeit schaffen, die sich analog zum traditionellen Sport ebenfalls durch Emotionen, Ästhetik, Unterhaltung, Dynamik, Dramatik, Spannung, Information und Nähe auszeichnet.

4.2.2.4. Aufbereitung des auditiven Sportgeschehens

Neben dem visuell wahrnehmbaren Sportgeschehen erfährt im führenden Sportmedium Fernsehen wie auch im Film auch das auditiv wahrnehmbare Sportgeschehen eine vielfältige technische (und künstlerische) Aufbereitung. Bei einer Live-Übertragung im Fernsehen kann beispielsweise durch die Platzierung von geräuschempfindlichen Mikrofonen in der Sportstätte die Atmosphäre vor Ort transportiert und der Eindruck von räumlicher Nähe verstärkt werden. Hörbar werden für die Fernsehrezipienten folglich unter anderem die „Geräusche des Stadions und seiner Zuschauer, Gesänge der Fans, die Hintergrundmusik, Schreie und Zurufe der Athleten, Motorenlärm, das Rauschen der Skier, das Fallen der Hindernisse beim Springreiten.“⁵³⁴ Auf Grund wechselnder Einstellungsgrößen, Kamerabewegungen und -perspektiven sowie Bildmischung bzw. Montage verhalten sich Bild und Ton in der Regel asynchron, sprich die Tonquelle ist nicht unmittelbar im Bild verortbar; vielmehr kombinieren die Fernseh- und Filmschaffenden das Bild mit der jeweils passenden Geräuschkulisse.⁵³⁵ Sequenzen wie Wiederholungen in Zeitlupe bzw. im Zeitraffer wiederum werden zudem oftmals mit Musik unterlegt. Ziel dessen ist es, die Emotionalisierung und Ästhetisierung wie auch die Dynamisierung des sportlichen Geschehens zu verstärken. Der Einsatz von Musik scheint im Film tendenziell verbreiteter zu sein als im führenden Sportmedium Fernsehen, das sich insbesondere durch eine ausgeprägte Geräuschkulisse auszeichnet.⁵³⁶ Gleichermäßen Verwendung findet in der medialen Darstellung von Fernsehen und Film hingegen Sprache.

Im Fernsehen differenziert sich Sprache unter anderem aus in Spielanalysen und Kommen-

⁵³³ Vgl. Schierl 2004, *Ästhetisierung als produktpolitisches Instrument medial vermittelten Sports*, S. 146; Horky 2001, *Die Inszenierung des Sports in der Massenkommunikation. Theoretische Grundlagen und Analyse von Medienberichterstattung*, S. 196 f.

⁵³⁴ Schierl 2004, *Ästhetisierung als produktpolitisches Instrument medial vermittelten Sports*, S. 147.

⁵³⁵ Vgl. Horky 2001, *Die Inszenierung des Sports in der Massenkommunikation. Theoretische Grundlagen und Analyse von Medienberichterstattung*, S. 197.

⁵³⁶ Vgl. Schierl 2004, *Ästhetisierung als produktpolitisches Instrument medial vermittelten Sports*, S. 147 f.

tierungen von Live-Übertragungen und -Einblendungen spitzensportlicher (Groß-)Ereignisse, Moderationen von Highlight- und Magazinsendungen, Interviews mit traditionellen (Hoch-) Leistungssportlern und weiteren Akteuren der Sportlandschaft sowie die Vertonung von Hintergrundberichten, Begleitreportagen und Dokumentationen. Beispielsweise kann eine entsprechende Kommentierung den Eindruck von Spannung, Dramatik und Unterhaltung verstärken, indem die Fernsehschaffenden den beteiligten Individual- und Mannschaftssportlern ein gewisses Konfliktpotential unterstellen, Partei (für die eigene Nation) ergreifen und je nach Situation ihre Stimmlage, ihr Sprechtempo und die Lautstärke variieren.⁵³⁷ Ein geeigneter Kommentator vermag laut des Soziologen PENZ (1992) zudem „spannende Momente des Sports durch Zurückhaltung zu akzentuieren“ sowie langatmige Passagen im Sinne des sog. Infotainments mit einer Interpretation von Inserts anzureichern.⁵³⁸ Je nach Genre lassen sich im Film hingegen insbesondere (innere) Monologe und Dialoge der Figuren sowie ein Voice-Over-Erzähler unterscheiden. Hinsichtlich der medienanalytischen Betrachtung in Kapitel 4.3. ist von Interesse, inwieweit die Fernseh- und Filmschaffenden in ihrer Aufbereitung des auditiv wahrnehmbaren E-Sportgeschehens auf technische (und künstlerische) Möglichkeiten wie die Vertonung mit Geräuschen, Musik oder Sprache zurückgreifen und eine eigene E-Sportwirklichkeit schaffen, die analog zum traditionellen Sport ebenfalls die Emotionalisierung, Ästhetisierung, Unterhaltung, Dynamisierung, Dramatisierung, Spannung, Information und Nähe des visuell wahrnehmbaren (E-)Sportgeschehens verstärkt.

4.2.2.5. Narrativisierung der Sportwirklichkeit

Anhand der durch eine vielfältige technische (und künstlerische) Aufbereitung geschaffenen Sportwirklichkeit beabsichtigen die Medienschaffenden, den Rezipienten Geschichten zu erzählen wie beispielsweise (Sommer-)Märchen von der Fußball-Weltmeisterschaft des Jahres 2006, (Auf- und Abstiegs-)Dramen oder (Sportler-)Legenden. Ziel dessen ist es unter anderem, das Interesse der Fernseh- und Filmrezipienten aufrechtzuerhalten bzw. zu steigern.⁵³⁹ Unterschieden werden kann insbesondere zwischen einmaligen Geschichten wie denjenigen von spitzensportlichen (Groß-)Ereignissen und Fortsetzungsgeschichten über die jeweilige Karriere traditioneller Individual- und Mannschaftssportler hinweg.⁵⁴⁰ Im Fokus der Narration

⁵³⁷ Vgl. Gleich 2001, *Sportberichterstattung in den Medien: Merkmale und Funktionen. Ein zusammenfassender Forschungsüberblick*, S. 172; Horky 2001, *Die Inszenierung des Sports in der Massenkommunikation. Theoretische Grundlagen und Analyse von Medienberichterstattung*, S. 198 f.

⁵³⁸ Penz 1992, *Mediasport oder: Die audiovisuelle Verbesserung der Sportrealität*, S. 32.

⁵³⁹ Vgl. Horky 2009a, *Sozialpsychologische Effekte der Bildinszenierung und -dramaturgie im Mediasport*, S. 107.

⁵⁴⁰ Vgl. Stiehler & Horky 2009, *Themen für Sportjournalisten*, S. 68.

stehen unter anderem außergewöhnliche Personen, ambivalente Beziehungen oder ungewisse Verläufe⁵⁴¹; erzählt werden somit Geschichten vom „Siegen und Verlieren, [von] Glück und Unglück, [von] Regelbruch und Fair Play, [von] Freundschaft und Feindschaft, [von] Ungewissheit und Gewissheit, [von] Grenzen und Grenzüberschreitungen“.⁵⁴² Konkret bezieht sich die einschlägige Literatur insbesondere auf die Glorifizierung von Sporthelden, die Förderung nationaler Identität sowie die Vermittlung sozialer Werte und Normen wie Leistungsbereitschaft und Siegeswillen.⁵⁴³ Auch hochdotierte E-Sportereignisse, professionalisierte E-Sportler und weitere Akteure der E-Sport-Szene sind es wert, dass über sie Geschichten erzählt werden. Hinsichtlich der medienanalytischen Betrachtung in Kapitel 4.3. ist daher von Interesse, inwieweit die Fernseh- und Filmschaffenden die durch vielfältige Aufbereitung geschaffene E-Sportwirklichkeit als kohärente Narration ausgestalten.

In der Regel verläuft die Inszenierung des traditionellen Sportlerkörpers (vgl. Kapitel 4.2.1.), die Anpassung von Sportausrüstung und -stätten an mediale Bedingungen, die technische (und künstlerische) Aufbereitung des visuell und auditiv wahrnehmbaren Sportgeschehens sowie die Narrativisierung der Sportwirklichkeit unbemerkt von den Rezipienten audiovisueller Massenmedien. Wie es SCHMIDT (1994a) als Vertreter des sozio-kulturellen Konstruktivismus insbesondere für das Fernsehen formuliert, tendiert dieses dazu, bei der „Inszenierung medial vermittelter Nähe [...], die eigene Medialität unsichtbar zu machen“.⁵⁴⁴ Gegenüber den Rezipienten suggerieren das Fernsehen wie auch der (Dokumentar-)Film folglich, ein objektives und authentisches Abbild der Realität zu transportieren. Bestärkt wird dieser Eindruck unter anderem durch die Einblendung von Stadionbesuchern vor Ort sowie durch die Tatsache, dass traditionelle Individual- und Mannschaftssportler „in echten Situationen mit ungewissem Ausgang handeln“.⁵⁴⁵ So ist zu Beginn eines Wettkampfes noch nicht absehbar, für welche der Beteiligten dieser in einer Niederlage, in einem Sieg oder gar in einem neuen Rekord endet. Während die ontologische Position des Realismus die Existenz sowie die objektive und authentische Abbildbarkeit der Realität behauptet, postuliert die epistemologische Position des Konstruktivismus zwar ebenfalls die Existenz der Realität, negiert jedoch deren Erkennbarkeit. Vielmehr konstruieren die jeweiligen Medienschaffenden auf Grund von Bewusstseinsleistungen individuelle Entwürfe der Sportwirklichkeit. In der sog. empirischen bzw. prozessualen Variante des sozio- und medienkulturellen Konstruktivismus finden neben laten-

⁵⁴¹ Vgl. Penz 2006, *Sport und Medien. Über Mythen, Helden und Affekte*, S. 82.

⁵⁴² Stiehler & Horky 2009, *Themen für Sportjournalisten*, S. 64.

⁵⁴³ Vgl. Penz 2006, *Sport und Medien. Über Mythen, Helden und Affekte*, S. 77.

⁵⁴⁴ Schmidt 1994a, *Die Wirklichkeit des Beobachters*, S. 14.

⁵⁴⁵ Schwier 2009, *Sport in den Medien als kulturelles Alltagsphänomen*, S. 32.

ten auch bewusste Wirklichkeitsentwürfe Berücksichtigung, die in diversen graduellen Abstufungen auftreten können. Eine bewusste Konstruiertheit der Wirklichkeitsentwürfe wird in der vorliegenden Arbeit auch als Inszenierung verstanden.

4.2.2.6. (Hyper-)Realität der Sportwirklichkeit

Anhand von Körper-Inszenierungen (vgl. Kapitel 4.2.1.) und Technik-Inszenierungen (vgl. aktuelles Kapitel 4.2.2.) können die Fernseh- und Filmschaffenden den Rezipienten eine Sportwirklichkeit bieten, die realer als die zu Grunde liegende Realität (des Stadionerlebnisses) zu sein scheint. „[Insbesondere] Fernsehen produziert eine Sportwirklichkeit, die sich gravierend von der direkten Realität des Sports unterscheidet, eine Wirklichkeit maximaler Spannung, totaler *Action*, kurz, ein dramatisches Spektakel“, charakterisiert der Soziologe PENZ (1992) die sog. Hyperrealität der Sportwirklichkeit.⁵⁴⁶ Aus dem Angebot an (mehr oder minder) hyperrealen Sportwirklichkeiten erzeugen wiederum die Fernseh- und Filmrezipienten ihre individuellen Wirklichkeitsentwürfe. Laut SCHMIDT (1994a) ist „Wirklichkeit [...] in einer von Massenmedien geprägten Gesellschaft also zunehmend das, was wir über [täglichen] Mediengebrauch als Wirklichkeit konstruieren, dann daran glauben und entsprechend handeln und kommunizieren“.⁵⁴⁷ An sich enthalten die von den Medienschaffenden angebotenen Sportwirklichkeiten weder Information, Sinn oder Bedeutung, vielmehr werden ihnen diese erst von den jeweiligen Rezipienten verliehen. In den Prozess der Informationsproduktion fließen in der Regel die bisherigen (Medien-)Erfahrungen der Rezipienten ein; in die Sinn- bzw. Bedeutungszuschreibung geht zudem kollektiv geteiltes kulturelles Wissen wie Regeln, Konventionen oder Normen ein. Ob also E-Sport in Deutschland als Sportart im traditionellen Sinne angesehen wird, hängt nicht allein von den jeweiligen Medienschaffenden ab, wohl aber von der Färbung ihrer Wirklichkeitsentwürfe. Hinsichtlich der medienanalytischen Betrachtung in Kapitel 4.3. ist daher von Interesse, inwieweit sich Fremd- und Selbstinszenierungen des elektronischen Sports in Fernsehen bzw. Film in der Färbung ihrer Wirklichkeitsentwürfe unterscheiden.

In seinen Ausführungen verfolgte das aktuelle Kapitel 4.2.2. das Forschungsziel, sich anhand der einschlägigen Literatur eingehender mit Technik-Inszenierungen in der Sportberichterstattung auseinanderzusetzen. Hinsichtlich einer erfolgversprechenden Medialisierung des E-Sports in Deutschland passen Medienschaffende die E-Sportinhalte an die Bedingungen des

⁵⁴⁶ Penz 1992, *Mediasport oder: Die audiovisuelle Verbesserung der Sportrealität*, S. 33.

⁵⁴⁷ Schmidt 1994a, *Die Wirklichkeit des Beobachters*, S. 18.

jeweiligen Mediums an und inszenieren den E-Sport wie auch seine professionalisierten Spieler nach dem Vorbild klassischer Sportberichterstattung. Insofern schließt das vierte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 2: „Wie wird der E-Sport in der medialen Darstellung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert?“. Dabei wurde folgende These 2 aufgestellt: „Die Medienschaffenden inszenieren professionalisierte E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bis hin zu Sporthelden und schaffen durch technische (und künstlerische) Aufbereitung eine eigene E-Sportwirklichkeit“. Zur Verdeutlichung der Parallelen sollen in Kapitel 4.3.1. und Kapitel 4.3.2. gängige Inszenierungsmuster in der E-Sportberichterstattung analysiert und mittels ausgewählter Beispiele vorgestellt werden. Im Fokus der Betrachtungen stehen dabei jeweils der traditionellen (Hoch-)Leistungssportler bzw. der professionalisierte E-Sportler. Den Erkenntnissen des aktuellen Kapitels zu Folge umfassen Technik-Inszenierungen sowohl die Anpassung von Sportausrüstung und -stätten an mediale Bedingungen als auch die technische (und künstlerische) Aufbereitung des Sportgeschehens. In der Regel unterscheiden sich Technik-Inszenierungen in der medialen Berichterstattung, insbesondere im führenden Sportmedium Fernsehen, von Inszenierungen in der filmischen Darstellung. Hinsichtlich der medienanalytischen Betrachtung in Kapitel 4.3. ist daher von besonderem Interesse, inwieweit die Fernsehschaffenden dennoch auf Inszenierungsmuster des Films bzw. die Filmschaffenden auch auf Muster des Fernsehens zurückgreifen. Zudem könnte interessieren, inwieweit die Medienschaffenden in ihrer Aufbereitung des visuell wahrnehmbaren E-Sportgeschehens auf diverse technische (und künstlerische) Möglichkeiten zurückgreifen und eine eigene E-Sportwirklichkeit schaffen, die sich analog zum traditionellen Sport ebenfalls durch Emotionen, Ästhetik, Unterhaltung, Dynamik, Dramatik, Spannung, Information und Nähe auszeichnet. Von Belang scheint ferner, inwieweit die Medienschaffenden in ihrer Aufbereitung des auditiv wahrnehmbaren E-Sportgeschehens auf diverse technische (und künstlerische) Möglichkeiten zurückgreifen und eine eigene E-Sportwirklichkeit schaffen, die analog zum traditionellen Sport ebenfalls die genannten Attribute (wie Emotionalisierung, Ästhetisierung, Unterhaltung, etc.) des visuell wahrnehmbaren (E-)Sportgeschehens verstärkt. Insgesamt wird der E-Sport in der medialen Darstellung vermutlich anhand von rezipientengerecht visualisierten, narrativ ausgestalteten und tendenziell positiv gefärbten Technik-Inszenierungen als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert werden.

4.3. Elektronischer Sport im Fokus der Medien

Trotz mehrerer Versuche von (Sparten-)Sendern kann sich der E-Sport in Deutschland bislang nicht im führenden Sportmedium Fernsehen sowie gegenüber Szene-externen Rezipienten etablieren. Zur Ansprache relevanter Zielgruppen passen Medienschaffende die E-Sportinhalte an die Bedingungen des jeweiligen Mediums an und inszenieren den E-Sport wie auch seine professionalisierten Spieler nach dem Vorbild klassischer Sportberichterstattung. Sowohl in medialer Hinsicht als auch hinsichtlich des Diskurses um eine offizielle Legitimierung des E-Sports als Sportart (vgl. Hauptkapitel 3) gilt dem Körper des E-Sportlers, aber auch dessen technischer Ausrüstung, ein deutliches (Forschungs-)Interesse. Auch in der vorliegenden Arbeit wurden die Dimensionen der Körperlichkeit und der Technisierung zu Grunde gelegt. In Bezug auf erfolgversprechende Strategien der Medialisierung des E-Sports schließt das vierte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 2: „Wie wird der E-Sport in der medialen Darstellung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert?“. Dabei soll folgende These 2 aufgestellt werden: „Die Medienschaffenden inszenieren professionalisierte E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bis hin zu Sporthelden und schaffen durch technische (und künstlerische) Aufbereitung eine eigene E-Sportwirklichkeit“. In seinen Ausführungen verfolgt das aktuelle Kapitel 4.3. das Forschungsziel, die Körper-Inszenierungen bzw. Technik-Inszenierungen in der E-Sportdarstellung einer eingehenden Medienanalyse zu unterziehen und anhand ausgewählter Beispiele vorzustellen. Zur Verdeutlichung der Parallelen wurde in Kapitel 4.2.1. und Kapitel 4.2.2. ebenfalls auf gängige Inszenierungsmuster in der Sportberichterstattung eingegangen. Im Fokus der Betrachtungen stehen dabei jeweils der traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bzw. der professionalisierte E-Sportler.

Gegenstand der medienanalytischen Betrachtung sollen Körper- bzw. Technik-Inszenierungen des E-Sports in den Audiovisuellen Medien, insbesondere im Fernsehen und Film sein. Basis für die Auswahl dieser beiden Medien bot Kapitel 4.1. zur Medienpräsenz des traditionellen und elektronischen Sports. So gilt bis dato das Fernsehen als Leitmedium der Sportberichterstattung, während sich der E-Sport und dessen Akteure als eine zum traditionellen Sport gleichwertige Sportart verstehen. E-Sportinhalte im führenden Sportmedium Fernsehen können daher in besonderem Maße Aufschluss über die Akzeptanz des E-Sports als Sportart im traditionellen Sinne geben. Die Fernsehschaffenden wiederum scheinen den E-Sport aus weitgehend ökonomischem Interesse als Sportart im traditionellen Sinne aufzubereiten; gilt es doch, eine Zielgruppe digitalaffiner, junger Männer anzusprechen, die ansonsten über klas-

sische Massenmedien kaum mehr zu erreichen ist. Den Film hingegen scheinen die Akteure der E-Sport-Szene zu nutzen, um Gegenargumentationen und Fremdinszenierungen der klassischen Massenmedien (wie des Fernsehens) zu kultivieren und ihre Argumentation als Sportart im traditionellen Sinne (vgl. Hauptkapitel 3) in einer Selbstinszenierung fortzusetzen, weshalb sich neben dem Fernsehen auch der Film für eine medienanalytische Betrachtung anbietet. Nicht in Betracht gezogen werden sollen hingegen E-Sportinhalte in den Neuen Medien, da sich diese insbesondere an Szene-kundige Rezipienten richten sowie in Live-Übertragungen und On-Demand-Videobeiträgen das reine Spielgeschehen präsentieren, sprich sich Körper- und Technik-Inszenierungen ebenso schlecht veranschaulichen lassen wie in Print- oder Audiomedien. In der medienanalytischen Betrachtung sollen somit Selbst- und Fremdinszenierungen des Films bzw. des Fernsehens berücksichtigt werden, die sich jeweils insbesondere an Szene-externe Rezipienten richten und sich wechselseitig beeinflussen können. Analog zur klassischen Sportberichterstattung konzentriert sich auch die mediale Darstellung des E-Sports auf den Wettkampf- bzw. Leistungssport, weshalb Breitensportliche Amateure im E-Sport von der medienanalytischen Betrachtung ausgeschlossen sind.

4.3.1. Körper-Inszenierungen in der E-Sportdarstellung

In ihrer Darstellung inszenieren Medienschaffende laut These 2 professionalisierte E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bis hin zu Sporthelden und schaffen durch technische (und künstlerische) Aufbereitung eine eigene Sportwirklichkeit. Zur Analyse dieser Körper-Inszenierungen wie auch von Technik-Inszenierungen sollen in der vorliegenden Arbeit jeweils die E-Sportdokumentationen „Free to Play“ (USA 2014) sowie „eSport – Vom Schmutzdelinquant zum Shootingstar“ (Deutschland 2016) herangezogen werden. Erstere wurde vom US-amerikanischen Softwareunternehmen Valve Corporation produziert und begleitet die professionellen DotA 2-Spieler Danil „Dendi“ Ishutin (Na’Vi, Ukraine), Benedict „Hy-Hy“ Lim (Scythe, Singapur) und Clinton „Fear“ Loomis (Online Kingdom, Europa) während des fünftägigen Turniers The International, das vom 17.-21. August 2011 in Köln stattfand. Für den ersten Platz wurde eine Million US-Dollar ausgelobt, das damals höchste Preisgeld aller Zeiten. Letztere hingegen wurde vom öffentlich-rechtlichen Fernsehsender ARD im Rahmen der „Sportschau“ produziert und beleuchtet die Popularität, das ökonomische Potential und die Professionalisierung des E-Sports in Deutschland. Die Dokumentation begleitet den Bundesligisten FC Schalke 04 und dessen professionelle League of Legends-Mannschaft rund um Berk „Gilius“ Demir über die komplette Debütsaison des Jahres 2016 hinweg sowie

Kuro „KuroKy“ Takhasomi, den bis dato erfolgreichsten deutschen DotA 2-Spieler und Kapitän von Team Liquid, in dessen Profialltag.

4.3.1.1. Fernsehanleihen in „Free to Play“ (USA 2014)

Die E-Sportdokumentation „Free to Play“ (USA 2014) orientiert sich in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler teilweise am idealisierten Erscheinungsbild des Sportlerkörpers. So werden Danil „Dendi“ Ishutin, Benedict „HyHy“ Lim und Clinton „Fear“ Loomis ebenfalls tendenziell athletisch, schlank und makellos präsentiert. Beispielsweise spielte „Fear“ wie auch sein Bruder Dustin im Kindesalter Basketball, im Gegensatz zu ihm wurde „Fear“ jedoch auf Grund seiner Größe nicht in die lokale Mannschaft aufgenommen.⁵⁴⁸ „Dendi“ wiederum war ein leidenschaftlicher Tänzer und Angler. Letzteres gab er jedoch auf, nachdem sein Vater (und zugleich Angelpartner) an Krebs gestorben war.⁵⁴⁹ Inwieweit „Dendi“, „HyHy“ und „Fear“ in den Folgejahren traditionelle Sportarten als Ausgleich zum täglichen DotA 2-Training betrieben, wird jedoch nicht beleuchtet; ebenso wenig wie deren Ernährungsgewohnheiten. Daneben blenden die Filmschaffenden regelmäßig die Kleidung der E-Sportmannschaften von „Dendi“, „HyHy“ und „Fear“ ein. Insbesondere die Shirts von Na’Vi erinnern auf Grund ihrer Sponsorenlogos an Trikots traditioneller Spitzenathleten (vgl. Abbildung 1, links).⁵⁵⁰ Als Mannschaftskapitän von Na’Vi wird „Dendi“ nach deren Sieg bei The International für kommerzielle Zwecke verpflichtet und so zu einer makellosen Identifikationsfigur überhöht (vgl. Abbildung 1, rechts).⁵⁵¹ Die Anstrengungen auf dem Weg zum Sieg sowie die Strapazen des Trainings dürfen zwar auch in der medialen Darstellung des E-Sports erkennbar sein, primär jedoch soll diese analog zur Sportberichterstattung die Freude am E-Sporttreiben vermitteln. So ist der US-Amerikaner „Fear“ zwar ein begeisterter DotA 2-Spieler, allerdings gehört er einer europäischen Mannschaft an. Gemeinsame online-basierte Trainingsaktivitäten bringen daher für ihn zugleich einen unregelmäßigen Schlafrhythmus mit sich. „[...] sometimes I have to stay up pretty ridiculous hours or wake up at ridiculous hours. So the standard day for me is not so standard“, schildert „Fear“ den für ihn typischen Tagesablauf.⁵⁵²

⁵⁴⁸ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:06:38–00:06:49.

⁵⁴⁹ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:09:36–00:09:52, 00:58:43–01:00:32.

⁵⁵⁰ Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:40:39.

⁵⁵¹ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 01:10:34–01:10:46.

⁵⁵² Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:35:46–00:35:55.



Abbildung 1: Rückansicht von Dendis Shirt (links). Dendi als Werbegesicht des Sponsors „SteelSeries“ (rechts). Quelle: Free to Play (USA 2014), 00:40:39 (links), 01:10:46 (rechts).

Daneben geht die E-Sportdokumentation „Free to Play“ (USA 2014) in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler zurückhaltend mit vom Ideal abweichenden E-Sportlerkörpern um. So werden erfolglose, ausgezehnte oder alternde DotA 2-Profis ebenfalls weitgehend ausgeblendet. Einzig Karen Loomis, die Mutter von Clinton „Fear“ Loomis, und Vicky Wee, die Tante von Benedict „HyHy“ Lim, zweifeln im Gespräch die Erfolgsaussichten einer professionellen E-Sportlerkarriere an.⁵⁵³ Darüber hinaus offenbart „Fear“, einer der vergleichsweise ältesten DotA 2-Spieler zu sein; wie alt „Fear“ zum Zeitpunkt des Turniers war, bleibt jedoch unklar.⁵⁵⁴ Mit unerwünschtem Verhalten wiederum wie Rauchen verfährt „Free to Play“ (USA 2014) ähnlich ambivalent wie die Sportberichterstattung mit körperlicher Gewalt gegenüber Mitstreitern oder Kontrahenten: So raucht „HyHy“ unter anderem nach einem Spiel gegen den chinesischen Favoriten EHOME am zweiten Tag des Turniers (vgl. Abbildung 2, links).⁵⁵⁵ Einerseits wird dieses Verhalten im Film verurteilt, andererseits scheint es als Folge des permanenten Erfolgsdrucks toleriert zu werden. Weiterhin wird vereinzelt verbal-aggressives Verhalten zwischen den teilnehmenden Mannschaften sowie innerhalb einer Mannschaft dargestellt. An Tag vier des Turniers kämpfen EHOME und MYM um den Einzug ins Finale. Dabei schwenkt die Kamera von EHOME zu MYM, die Mitglieder beider Mannschaften schreien sich an, ohne sich jedoch durch die schalldichten Kabinen verstehen zu können (vgl. Abbildung 2, rechts).⁵⁵⁶ Am Finaltag selbst zeichnet sich eine Niederlage von Scythe gegenüber EHOME ab, wodurch es innerhalb von Scythe zu Unstimmigkeiten über die weitere Taktik kommt. Als Mannschaftskapitän von Scythe weist „HyHy“ wiederholt einen seiner Mitspieler zurecht, der seine Anweisungen nicht befolgt hat: „Hey! I told you to stay in the trees! Why’d you come out? Stay in the trees! [...] I told you. Do you understand?“⁵⁵⁷

⁵⁵³ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:13:48–00:14:10, 00:15:03–00:15:19.

⁵⁵⁴ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:37:17–00:37:24.

⁵⁵⁵ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:29:00–00:30:23.

⁵⁵⁶ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:48:08–00:48:31.

⁵⁵⁷ Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:52:26–00:52:51.



Abbildung 2: HyHy frönt seinem Laster (links). Kampfansage eines MYM-Mitglieds an EHOME (rechts).

Quelle: *Free to Play* (USA 2014), 00:29:35 (links), 00:48:16 (rechts).

Analog zur Sportberichterstattung scheint auch in der E-Sportdokumentation „*Free to Play*“ (USA 2014) das Thema Doping, insbesondere das sog. „Hirn-Doping“ zur Steigerung der mentalen Leistungsfähigkeit sowie das sog. „Software-Doping“ (sprich Regelverstöße durch Spielmanipulationen), tabuisiert zu werden. So können Exkurse über DotA 2-Profis, die sich im Streben nach Rekorden, Heldentum und Siegprämien zu „Hirn“- bzw. „Software-Doping“ verleiten lassen, nicht zuletzt dem Image der Valve Corporation schaden, und damit dem Filmproduzenten und Entwickler des Echtzeit-Strategiespiels DotA 2. In den Fokus von „*Free to Play*“ (USA 2014) werden weniger illegale Substanzen bzw. Methoden als vielmehr harmonische Körperbewegungen und -synchronisationen gerückt. Erstere werden insbesondere an „Dendi“ veranschaulicht, der im Kindesalter Klavierunterricht bekam. Durch Zufall wurde Irina Ishutin, die Mutter von Danil „Dendi“ Ishutin, auf dessen Fingerfertigkeit an Tastatur und Maus aufmerksam (vgl. Abbildung 3, rechts). Irina Ishutin spielt selbst Klavier (vgl. Abbildung 3, links) und vermutet daher, dass „Dendi“ in dieser Hinsicht von seinem Unterricht profitiert hat: „I think Danil benefited from his piano playing because his hands are absolutely amazing.“⁵⁵⁸ Synchronisationen von E-Sportlerkörper und Sportausrüstung wiederum können durch das Auspacken, dem Anschließen und Aufwärmen mit den mitgebrachten Interfaces initiiert werden, beispielsweise durch Mausbewegungen.⁵⁵⁹ Das Abbauen und Einpacken der Interfaces löst die Synchronisation; gleichgültig, ob nach einem Sieg oder dem Ausscheiden wie im Fall von Online Kingdom an Tag vier des Turniers.⁵⁶⁰

⁵⁵⁸ Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:31:44–00:31:51.

⁵⁵⁹ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:40:41–00:40:48.

⁵⁶⁰ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:44:56–00:45:07.

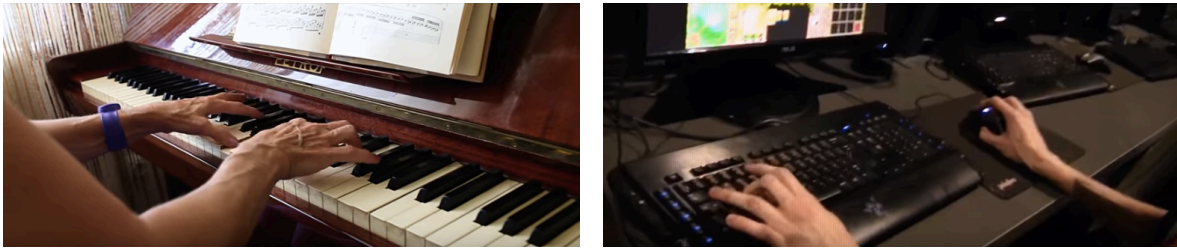


Abbildung 3: Irina Ishutin am Klavier (links). Dendi: DotA 2-Profi und Virtuose an Tastatur und Maus (rechts). Quelle: Free to Play (USA 2014), 00:31:40 (links), 00:31:32 (rechts).

Darüber hinaus stellt die E-Sportdokumentation „Free to Play“ (USA 2014) das hochdotierte DotA 2-Turnier The International deutlich als Auseinandersetzung von und für Repräsentanten verschiedener Nationen dar, weniger als Wettkampf von und für E-Sportler. So erwähnt beispielsweise der Szene-kundige James Harding in seiner Einschätzung nicht die Namen der jeweiligen Mannschaften, sondern spricht lediglich von „den“ Russen und Ukrainern als „unpredictable teams“.⁵⁶¹ Auch wenn elektronischer Sport in Deutschland bislang kaum von breiten Bevölkerungsschichten wahrgenommen wird, erachten in der Regel Fans weltweit die Siege der für das betreffende Land angetretenen E-Sportler als Erfolge ihrer eigenen Nation. Dementsprechend steht bei jeder Auseinandersetzung für die Mannschaften stets auch ein Quantum Nationalstolz auf dem Spiel.⁵⁶² „It’s time like, when you go up on the stage, you represent your country for something. You get the prize. It’s the amount of satisfaction and achievement that nothing else can give you“, beschreibt „HyHy“ die Erleichterung nach einem gewonnenen Spiel.⁵⁶³ Auffällig ist zudem, dass die Filmschaffenden regelmäßig die Zuschauer vor Ort in Köln mit Plakaten und Nationalflaggen einblenden (vgl. Abbildung 4, links) sowie vor den Spielen die jeweiligen Namen und Flaggen der Kontrahenten (vgl. Abbildung 4, rechts).⁵⁶⁴ Daneben vermittelt „Free to Play“ (USA 2014) in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler anhand von EHOME insbesondere das (überlegene) Selbstbild Chinas. Die chinesische Mannschaft EHOME hat in der Vergangenheit bereits etliche Turniere gewonnen und wird auch als Favorit von The International gehandelt. „So, of course, they want to prove that Chinese DotA is still a little bit above the rest“, erläutert der Kommentator Su-Leo Liu die Einstellung von EHOME.⁵⁶⁵ „Our tradition is anything other than the champion trophy we will not bring home“, bekräftigt Tang

⁵⁶¹ Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:30:37–00:30:41.

⁵⁶² Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:22:58–00:23:00, 00:28:16–00:28:24.

⁵⁶³ Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:01:05–00:01:15.

⁵⁶⁴ Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:55:10, 00:26:39.

⁵⁶⁵ Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:23:00–00:23:03.

Wenyi, der Manager von EHOME.⁵⁶⁶ Alles andere als die Siegestrophäe würde vor dem Heimflug direkt am Flughafen entsorgt werden.



Abbildung 4: Fans von Na'Vi und EHOME vor Ort (links). Singapur im Spiel gegen China (rechts).

Quelle: Free to Play (USA 2014), 00:55:10 (links), 00:26:39 (rechts).

Die E-Sportdokumentation „Free to Play“ (USA 2014) orientiert sich in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler zudem deutlich an althergebrachten Geschlechterrollen. So werden als Repräsentanten nationaler Selbstbilder, insbesondere des überlegenen Selbstbild Chinas, männliche E-Sportler eingeblendet, wie auch dem idealisierten Erscheinungsbild ein männlicher E-Sportlerkörper zu Grunde liegen scheint. Ein Grund hierfür könnte zum Einen die Ausrichtung von The International auf rein männliche Teilnehmer sein, zum Anderen gilt der E-Sport analog zum traditionellen Sport generell als männliches Terrain. Frauen hingegen sind im elektronischen Sport auch auf (Hoch-)Leistungsebene auf dem Vormarsch, jedoch scheinen professionelle DotA 2-Spielerinnen in „Free to Play“ (USA 2014) kaum Beachtung zu erfahren. Dies deutet darauf hin, dass weibliche DotA 2-Profis ähnlich wie weibliche Spitzensportler in der medialen Darstellung tendenziell marginalisiert und deren Erfolge latent trivialisiert werden. In „Free to Play“ (USA 2014) werden Frauen insbesondere in der Rolle der Mutter (z. B. von Clinton „Fear“ Loomis)⁵⁶⁷, der Tante (z. B. von Benedict „HyHy“ Lim)⁵⁶⁸, der Schwester (z. B. von Danil „Dendi“ Ishutin)⁵⁶⁹ oder der Zuschauerin⁵⁷⁰ gezeigt. Einzig mit Tammy Tang kommentiert eine professionelle DotA 2-Spielerin das Filmgeschehen. Daneben ist auch Huayan ein DotA 2-Profi, vorgestellt wird sie jedoch in erster Linie als ehemalige Freundin von Benedict „HyHy“ Lim (vgl. Abbildung 5, links). Die jeweiligen Mannschaften von Tammy Tang (vgl. Abbildung 5, rechts) und Huayan werden lediglich kurz eingeblendet⁵⁷¹; wünschenswert wäre hier ein weiterer Exkurs gewesen. Zumal angenommen werden darf, dass sich unter dem Kreis Szene-externer Rezipienten auch interessierte Frauen befinden. Durch die Unterlassung dessen werden

⁵⁶⁶ Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:47:49–00:47:51.

⁵⁶⁷ Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:06:59.

⁵⁶⁸ Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:14:48.

⁵⁶⁹ Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:10:10.

⁵⁷⁰ Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:55:11.

⁵⁷¹ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:05:39–00:05:41, 00:08:31–00:08:33.

Ereignisse im Frauen-E-Sport als vergleichsweise unbedeutend dargestellt sowie Erfolge von professionalisierten DotA 2-Spielerinnen geschmälert.

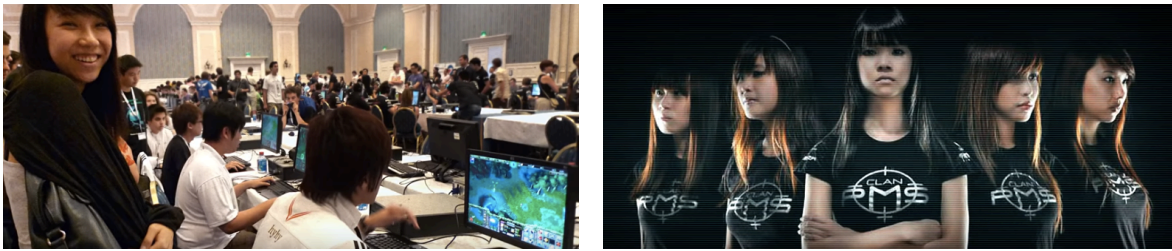


Abbildung 5: Huayan im Schatten von HyHy (links). Tammy Tang inmitten ihrer Clankolleginnen (rechts). Quelle: Free to Play (USA 2014), 00:08:42 (links), 00:05:40 (rechts).

Zu guter Letzt orientiert sich die E-Sportdokumentation „Free to Play“ (USA 2014) in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler deutlich an den Attributen traditioneller Sporthelden. Analog zu traditionellen Mannschaftssportlern überzeugen insbesondere die Mitglieder von Na’Vi durch außergewöhnliche Leistungen und avancieren so zu Sporthelden im Echtzeit-Strategiespiel DotA 2. Na’Vi bleibt bis zum fünften und letzten Spieltag ungeschlagen und zieht mit einem Spiel Vorsprung in das Finale ein. Unerwartet verliert Na’Vi das erste Spiel gegen den Mitfavoriten EHOME, um dann die folgenden beiden Spiele zu gewinnen und damit das Turnier für sich zu entscheiden (vgl. Abbildung 6, links).⁵⁷² Als Mannschaftskapitän von Na’Vi hatte „Dendi“ in den Sozialen Medien zeitweise mehr Anhänger als die Fußballnationalmannschaft seines Heimatlandes Ukraine.⁵⁷³ Die spielerischen Leistungen von Online Kingdom wiederum waren mit einem gewissen Überraschungseffekt verbunden, so dass diese von den Turnierbeobachtern in gewisser Weise als Wunder gewürdigt wurden. „Everyone was surprised we were doing so good. Even we could’nt believe it“, reflektiert Dominik Stipic den Siegeszug von seinen Kollegen und sich am ersten Tag des Turniers.⁵⁷⁴ Im Vorfeld wurde Online Kingdom als eine der vier bis acht schlechtesten Mannschaften eingeschätzt. Zudem bestand die Mannschaft erst seit rund einem halben Jahr und nahm im Rahmen von The International zum ersten Mal gemeinsam an einem offline-basierten Wettbewerb teil.⁵⁷⁵ Online Kingdom erreichte den siebten Platz und gewann 25.000 US-Dollar Preisgeld.⁵⁷⁶ Darüber hinaus wird in diversen Exkursen⁵⁷⁷ die Verehrung von professionellen E-Sportlern in Asien beleuchtet. Beispielsweise werden in China E-Sportereignisse live im Fernsehen übertragen, populäre DotA 2-Profis werden von einer immensen Fangemeinde um-

⁵⁷² Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:55:06–00:57:53, 01:01:12–01:07:01.

⁵⁷³ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 01:11:11.

⁵⁷⁴ Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:21:44–00:21:48.

⁵⁷⁵ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:20:27–00:21:14.

⁵⁷⁶ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:43:31–00:44:55.

⁵⁷⁷ Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:12:34–00:14:10, 00:18:19–00:20:12.

jubelt und genießen den Status von traditionellen Sportheroen westlicher Länder. Im Falle von EHOME bedeutet dies: „[...] when everyone sees EHOME they naturally think the king is entering“, wie deren Manager Tang Wenyi erklärt (vgl. Abbildung 6, rechts).⁵⁷⁸



Abbildung 6: Na'Vi mit Scheck über 1 Mio. US-Dollar (links). „König EHOME“ anstatt „König Fußball“ (rechts). Quelle: Free to Play (USA 2014), 01:07:43 (links), 00:23:04 (rechts).

4.3.1.2. Filmcharakteristika von „Free to Play“ (USA 2014)

Die E-Sportdokumentation „Free to Play“ (USA 2014) greift in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler diverse Konfliktgefüge und Themenkomplexe des Sportfilms auf. Die Narration von „Free to Play“ fokussiert die professionellen DotA 2-Spieler Danil „Dendi“ Ishutin (Na'Vi, Ukraine), Benedict „HyHy“ Lim (Scythe, Singapur) und Clinton „Fear“ Loomis (Online Kingdom, Europa) und entfaltet sich sowohl hinsichtlich „Dendi“ als auch hinsichtlich „HyHy“ und „Fear“ entlang des Konfliktgefüges „E-Sportleidenschaft vs. Soziales Umfeld“. Das Konfliktgefüge wiederum ist in verschiedenste Themenkomplexe eingebettet; im Falle von „Dendi“ in ein Aufstiegsdrama, im Falle von „HyHy“ in eine Romanze und bei „Fear“ in ein Trennungsdrama. So trug Ersterer in den vergangenen Jahren einen Konflikt mit seiner Familie aus, die (erfolglos) versuchte, „Dendi“ am DotA 2-Spielen zu hindern. Seine Geschwister Katya Tsovkx und Artem Ishutin versteckten bisweilen sogar das Stromkabel. Nach dem Krebstod seines Vaters professionalisiert „Dendi“ sein Spiel; seine Mutter Irina Ishutin hingegen hätte es bevorzugt, wenn „Dendi“ seine Trauer auf eine andere Art und Weise verarbeitet hätte.⁵⁷⁹ „Dendi“ pflegte eine enge Beziehung zu seinem Vater (vgl. Abbildung 7, links). Die beiden gingen regelmäßig miteinander zum Angeln; nach dem Tod seines Vaters gab „Dendi“ dieses Hobby jedoch (vorerst) auf.⁵⁸⁰ Ebenso wie seine Geschwister wächst „Dendi“ in armen Verhältnissen auf und kämpft sich trotz aller Widrigkeiten an die Spitze des Echtzeit-Strategiespiels DotA 2.⁵⁸¹ „Dendi“ und dessen Mannschaftskollegen von Na'Vi können The International für sich entscheiden und

⁵⁷⁸ Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:24:34–00:24:43.

⁵⁷⁹ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:09:54–00:11:10, 01:00:35–01:00:54.

⁵⁸⁰ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:58:36–01:00:34.

⁵⁸¹ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:09:54–00:10:07, 00:58:17–00:58:25.

gewinnen das ausgelobte Preisgeld von einer Million US-Dollar.⁵⁸² Zurück in der Ukraine gilt „Dendi“ als einer der populärsten DotA 2-Profis und kann in den Sozialen Medien mehr Anhänger verzeichnen als die Fußballnationalmannschaft seines Heimatlandes.⁵⁸³ Der Tod des Vaters und „Dendis“ Sieg bei The International haben die Familienbande im Hause Ishutin nachhaltig gefestigt. Zudem hat „Dendi“ zu Ehren seines Vaters wieder das Angeln aufgenommen (vgl. Abbildung 7, rechts).⁵⁸⁴



Abbildung 7: Erinnerungsfoto: Vater und Sohn Ishutin (links). Dendis altes und neues Hobby (rechts).

Quelle: Free to Play (USA 2014), 00:58:40 (links), 01:10:56 (rechts).

Durch seine Teilnahme an The International gerät „HyHy“ mit den Regeln seiner Schule in Konflikt, da sich das Turnier (17.-21. August 2011) mit dem anberaumten Prüfungszeitraum (15.-21. August 2011) überschneidet. Während des Prüfungszeitraums darf die Schule in der Regel nicht verlassen werden, es sei denn, es liegt ein angemessener Grund vor. „HyHys“ Schulleitung erkannte die Reise zu The International jedoch nicht also solchen an.⁵⁸⁵ Hinzu kommt, dass sich „HyHys“ exzellente Schulnoten in den vergangenen Jahren (vermeintlich) auf Grund des E-Sporttrainings verschlechtert haben, was erste familiäre Spannungen erzeugte (vgl. Abbildung 8, links).⁵⁸⁶ Mehr Verständnis erfuhr „HyHy“ hingegen stets von seiner Freundin und DotA 2-Profi Huayan. Huayan trennte sich vor drei Jahren von ihm, seitdem hädert „HyHy“ mit dem Ende ihrer Beziehung.⁵⁸⁷ „HyHy“ und dessen Mannschaftskollegen von Scythe erreichen den dritten Platz und gewinnen 150.000 US-Dollar Preisgeld.⁵⁸⁸ Zurück in Singapur konzentriert sich „HyHy“ zur Freude seiner Familie auf seinen Master in Wirtschaftswesen. Zudem hat „HyHy“ wieder Kontakt zu Huayan aufgenommen, die beiden wollen ihrer Liebe noch eine Chance geben.⁵⁸⁹ Als Kapitän einer europäischen Mannschaft bringen den US-Amerikaner „Fear“ wiederum gemeinsame online-basierte Trainingsaktivitäten in

⁵⁸² Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 01:01:12–01:07:01.

⁵⁸³ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 01:11:11.

⁵⁸⁴ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 01:00:54–01:01:08, 01:10:46–01:11:07.

⁵⁸⁵ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:24:45–00:26:10.

⁵⁸⁶ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:07:24–00:07:52, 00:14:45–00:15:36.

⁵⁸⁷ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:08:23–00:09:09.

⁵⁸⁸ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:51:17–00:53:24.

⁵⁸⁹ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 01:09:36–01:10:16.

Konflikt mit dem familiären Tagesablauf (vgl. Abbildung 8, rechts). Jahrelang durchwachte Nächte bewogen insbesondere „Fears“ Mutter Karen Loomis dazu, „Fear“ den Umzug in eine eigene Wohnung nahezu legen, wodurch sich die familiären Wogen (vorerst) glätteten.⁵⁹⁰ Strittig bleibt, dass Karen Loomis die Erfolgsaussichten einer professionellen E-Sportlerkarriere anzweifelt und es bevorzugen würde, wenn „Fear“ mehr Zeit in seine Schulbildung investieren würde.⁵⁹¹ Eine zweite Meinung wie die eines Vaters hingegen fehlt „Fear“. Als „Fear“ zwei Jahre alt war, verließ sein Vater die Familie und Karen Loomis musste „Fear“ und dessen Bruder Dustin alleine aufziehen. Während Dustin wütend ist, verdrängt „Fear“ die Existenz des Vaters und versucht stattdessen, innerhalb seiner Mannschaft als Vaterfigur zu fungieren.⁵⁹² Online Kingdom erreicht den siebten Platz und gewinnt 25.000 US-Dollar Preisgeld.⁵⁹³ Zurück in den USA lebt „Fear“ nun in San Francisco und trainiert mit der dortigen Mannschaft Evil Geniuses. Seit „Fears“ Teilnahme an The International zeigt Karen Loomis zudem mehr Verständnis für dessen E-Sportleidenschaft.⁵⁹⁴



Abbildung 8: HyHy in Bedrängnis seiner Familie (links). Fear macht Karen Loomis' Nacht zum Tag (rechts). Quelle: Free to Play (USA 2014), 00:15:16 (links), 00:35:42 (rechts).

4.3.1.3. Zwischenfazit zu „Free to Play“ (USA 2014)

Den Erkenntnissen der Analyse von „Free to Play“ (USA 2014) zu Folge orientieren sich die Filmschaffenden in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler als traditionelle (Hoch-) Leistungssportler sowohl deutlich an althergebrachten Geschlechterrollen als auch an den Attributen traditioneller Sporthelden. Daneben stellen die Filmschaffenden das hochdotierte DotA 2-Turnier The International deutlich als Auseinandersetzung von und für Repräsentanten verschiedener Nationen dar, weniger als Wettkampf von und für E-Sportler. Analog zur klassischen Sportberichterstattung gehen die Filmschaffenden ebenfalls zurückhaltend mit vom Ideal abweichenden E-Sportlerkörpern um, wohingegen sie sich jedoch lediglich teilweise am idealisierten Erscheinungsbild des Sportlerkörpers orientieren. Neben diesen Inszenie-

⁵⁹⁰ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:35:32–00:36:21.

⁵⁹¹ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:06:54–00:07:24, 00:13:48–00:14:10.

⁵⁹² Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:34:02–00:35:26, 00:37:31–00:38:35.

⁵⁹³ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:43:31–00:44:55.

⁵⁹⁴ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 01:08:51–01:09:30.

runzungsmustern des Fernsehens greifen die Filmschaffenden von „Free to Play“ (USA 2014) zudem diverse Konfliktgefüge und Themenkomplexe des Sportfilms auf. Die folgenden Kapitel 4.3.1.4. und 4.3.1.5. befassen sich mit der Analyse von Körper-Inszenierungen in der Dokumentation „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016), die der öffentlich-rechtliche Fernsehsender ARD im Rahmen der „Sportschau“ zeigte. Ein Zwischenfazit hierzu lässt sich in Kapitel 4.3.1.6. finden.

4.3.1.4. Fernsehcharakteristika von „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (Deutschland 2016)

Die Dokumentation „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) orientiert sich in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler teilweise am idealisierten Erscheinungsbild des Sportlerkörpers. So wird die E-Sportmannschaft des Bundesligisten FC Schalke 04 rund um den Kapitän Berk „Gilius“ Demir ebenfalls tendenziell athletisch und schlank präsentiert, jedoch nicht makellos. Beispielsweise erinnern die Posen von „Gilius“ und dessen Mannschaftskollegen anlässlich einer Mitgliederversammlung in der Gelsenkirchener Veltins Arena an die Posen der gleichnamigen Fußballmannschaft (vgl. Abbildung 9, links). Komplettiert wird dieser Eindruck durch die Trikots der E-Sportler, die sich von denen der Fußballspieler lediglich durch den Aufdruck Espot unterscheiden (vgl. Abbildung 9, rechts). Diese Parallelen werden dem Rezipienten offensichtlich, da im Rahmen der Mitgliederversammlung der Öffentlichkeit sowohl die Neuzugänge im Fußball als auch die Pläne im E-Sport vorgestellt werden.⁵⁹⁵ Als einer der Ersten stieg der FC Schalke 04 im Mai 2016 in die E-Sport-Szene ein und nahm unter anderem eine professionelle League of Legends-Mannschaft unter Vertrag.⁵⁹⁶ Auch hinsichtlich ihrer körperlichen und mentalen Belastung ähneln professionalisierte E-Sportler traditionellen Spitzensportlern: Der Cortisolspiegel (und damit der Stresspegel) liegt in Wettbewerbssituationen ungefähr auf dem Niveau von Rennfahrern; der Puls und die Herzfrequenz (von 160 bis 180 Schlägen pro Minute) wiederum bewegen sich auf dem Niveau von Läufern.⁵⁹⁷ Die Anstrengungen auf dem Weg zum Sieg dürfen zwar auch in der medialen Darstellung des E-Sports erkennbar sein, primär jedoch soll diese analog zur Sportberichterstattung die Freude am E-Sporttreiben vermitteln. So ist beispielsweise Team Liquid rund um deren Kapitän Kuro „KuroKy“ Takhasomi eine international gefragte DotA 2-Mannschaft, die sich in Folge dessen etwa die Hälfte des Jahres auf Reisen befindet. Trotz der andauernden Reisestrapazen sowie der damit ver-

⁵⁹⁵ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:01:52–00:02:57.

⁵⁹⁶ Vgl. ran 2018, *Diese Bundesligisten sind im eSport aktiv*, o. S.

⁵⁹⁷ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:14:13–00:15:39.

bundenen Zeitverschiebung und Klimaumstellung sind die Ansprüche der Fans hoch, noch dazu wenn es sich um ein Heimspiel handelt.⁵⁹⁸



Abbildung 9: Fußball- oder E-Sportmannschaft? (links). Vorderansicht von Gilius' Trikot (rechts).

Quelle: eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar (D 2016), 00:02:09 (links), 00:02:57 (rechts).

Im Gegensatz zur Sportberichterstattung geht die Dokumentation „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler überraschend offen mit vom Ideal abweichenden E-Sportlerkörpern um und thematisiert unter anderem Defizite in der körperlichen Leistungsfähigkeit sowie in der Ernährung. So offenbaren die vom FC Schalke 04 initiierten sportmedizinischen Tests, dass Berk „Gilius“ Demir „vom Fitnesszustand eines Bundesliga-Profis [...] meilenweit entfernt“ ist.⁵⁹⁹ Insbesondere beim Spiroergometrie-Test muss „Gilius“ nach vier Minuten aufgeben, während Schalke-Fußballer durchschnittlich 30 Minuten durchhalten (vgl. Abbildung 10, links). Anhand eines Spiroergometrie-Tests kann die Ausdauer eines Sportlers mittels seines Sauerstoffverbrauchs bestimmt werden; hierfür trägt der Sportler eine Atemmaske und bewegt sich auf einem Laufband.⁶⁰⁰ Durch die Integration von Ausgleichssport oder Fitnesstraining in den Trainingsalltag kann sich laut Tim Reichert, Leiter der Schalker E-Sportabteilung, die körperliche Leistungsfähigkeit entscheidend verbessern. Davon profitiere letztendlich auch die spielerische Leistung.⁶⁰¹ Ein weiteres Defizit stellt laut des Sportwissenschaftlers Ingo Froböse die Ernährung der professionalisierten E-Sportler dar, die bei Weitem nicht zur körperlichen und mentalen Belastung passe:

„Als ich das erste Mal in einem Trainingscamp von Profis war, wenn man die Tür aufmacht, weiß man, wo man ist: Es stinkt. Und es stank wirklich. Wonach? Nach Pizza, nach Fritten, nach dem was man sich wirklich so vorstellt, wenn man in eine derartige Bude hineinkommt.“⁶⁰²

⁵⁹⁸ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:06:52–00:07:23, 00:25:29–00:26:06.

⁵⁹⁹ ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:11:57–00:12:01.

⁶⁰⁰ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:11:27–00:12:33.

⁶⁰¹ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:13:02–00:13:22.

⁶⁰² ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:13:55–00:14:10.

Gleich ob Klischee oder Tatsache, neben einem Fitnessplan hat der FC Schalke 04 seiner E-Sportmannschaft auch einen strikten Ernährungsplan verordnet (vgl. Abbildung 10, rechts).⁶⁰³ Die Fernsehschaffenden von „eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar“ (D 2016) stellen E-Sport somit tendenziell als defizitäre Sportart dar, die in puncto Leistungsfähigkeit und Ernährung vom traditionellen Sport lernen kann. Denn: „Der professionelle E-Sport steht erst noch vor einer Welle der Professionalisierung. Durch den Einstieg, durch Schalke 04 oder andere Vereine, wird sicherlich dieser Professionalisierungsprozess noch beschleunigt“, wie der Sportökonom Sascha Schmidt betont.⁶⁰⁴

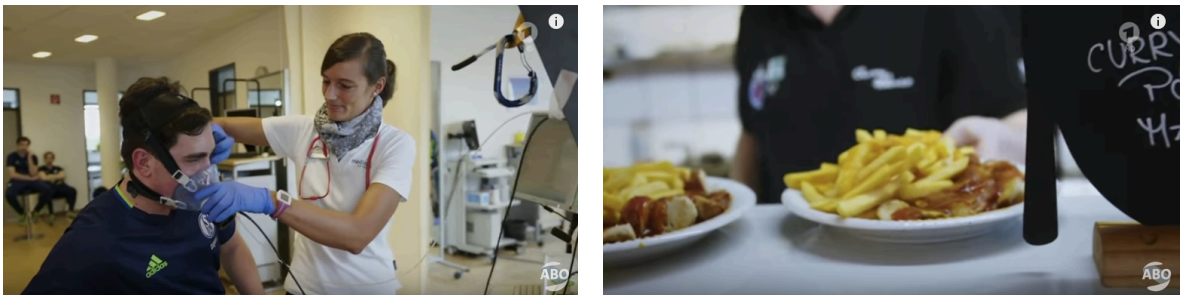


Abbildung 10: Gilius beim Spiroergometrie-Test (links). Currywurst mit Pommes frites adé (rechts).

Quelle: eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar (D 2016), 00:12:25 (links), 00:48:03 (rechts).

Daneben werden in „eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar“ (D 2016) erfolglose oder alternde Pro Gamer überraschenderweise nicht weitgehend ausgeblendet, sondern offen präsentiert. So halten die Fernsehschaffenden „KuroKy“ sein Alter zu Gute: Der 24-jährige Mannschaftskapitän wird als alter Hase vorgestellt, der die rasante Entwicklung der E-Sport-Szene miterlebt hat und seine Erfahrungen nun innerhalb von Team Liquid weitergibt (vgl. Abbildung 11, links).⁶⁰⁵ Die E-Sportmannschaft des FC Schalke 04 wiederum ist mit hohen Erwartungen in ihre Debütsaison gestartet, zerfiel auf Grund zwischenmenschlicher Differenzen jedoch in fünf Einzelkämpfer und stieg letztendlich in die zweite Liga im Echtzeit-Strategiespiel League of Legends ab (vgl. Abbildung 11, rechts). Trotz dieses Misserfolgs kündigte der FC Schalke 04 an, an seinen Plänen im E-Sport festzuhalten, wenngleich der Bundesligist die Spieler (bis auf Einen) austauschte. Auch „Gilius“ musste die Mannschaft verlassen.⁶⁰⁶ Offen angeschnitten werden zudem kritische Themen wie Suchtgefährdung sowie (am Rande) das sog. „Software-Doping“, sprich Regelverstöße durch Spielmanipulationen. Mangels Erkenntnissen aus dem E-Sport beziehen sich die Fernsehschaffenden hinsichtlich Ersterem ins-

⁶⁰³ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar*, 00:47:54–00:48:12.

⁶⁰⁴ ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar*, 00:11:12–00:11:27.

⁶⁰⁵ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar*, 00:08:41–00:09:41.

⁶⁰⁶ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar*, 00:16:52–00:20:40, 00:32:03–00:33:12, 00:44:47–00:48:44.

besondere auf das amateurhafte Video- und Computerspielen im Kindes- und Jugendalter.⁶⁰⁷ Lediglich der E-Sportexperte Daniel Budiman deutet an, dass „die Sucht oder das Suchtpotential [...] eine ganz große Frage [ist], beim E-Sport nochmal spezieller als beim Videospielen ohnehin schon“.⁶⁰⁸ Hinsichtlich Letzterem muss die E-Sportmannschaft des FC Schalke 04 im Abstiegskampf diverse Security-Checks durchlaufen. Diese sollen verhindern, dass die Spieler unerlaubterweise ihre Smartphones (oder andere Geräte wie USB-Sticks oder Smart Watches) mit auf die Bühne nehmen, mit Hilfe derer sie Cheat-Dateien auf die von den Veranstaltern bereitgestellten Computern übertragen könnten.⁶⁰⁹

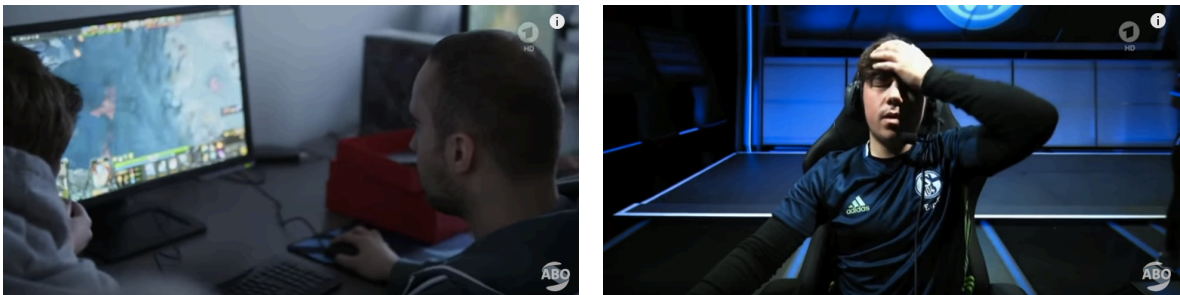


Abbildung 11: KuroKy über die Schulter geschaut (links). Gilius fassungslos über den Abstieg (rechts).
 Quelle: eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar (D 2016), 00:09:05 (links), 00:33:02 (rechts).

Darüber hinaus stellt die Dokumentation „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) die von Team Liquid bestrittenen DotA 2-Turniere wie die hochdotierte ESL One in der Frankfurter Commerzbank Arena deutlich als Auseinandersetzung von und für Repräsentanten verschiedener Nationen dar, weniger als Wettkampf von und für E-Sportler. So versteht sich Team Liquid als deutsche Mannschaft, die laut des Kapitäns „KuroKy“ gegen die ganze Welt konkurriert: „Wir spielen gegen Amerikaner, gegen Chinesen, gegen viele Europäer.“ Es sei Aufgabe der Mannschaft, kontinuierlich an sich zu arbeiten, denn „sonst kommen die anderen und holen uns ein. Wir gehören zu der Top 0,1 Prozent auf der ganzen Welt. Wenn man nicht hart arbeitet, dann kann man keinen Erfolg haben.“⁶¹⁰ Diese Aussage spiegelt in gewisser Weise auch das (elitäre) Selbstbild sowie die hohen Ansprüche der Fans an Team Liquid wider. Beispielsweise erwarten die Fans beim Heimspiel der ESL One in der Frankfurter Commerzbank Arena den Sieg. Doch einer der Spieler ist gesundheitlich angeschlagen. Nichtsdestotrotz kämpft sich Team Liquid bis in das Halbfinale vor, wo jedoch der Erzrivale OG die Schwäche von Team Liquid für sich zu nutzen weiß und mit einem Spielstand von 2:1 siegt. Trotz dieser Niederlage feiern die Fans „KuroKy“ und dessen Mann-

⁶⁰⁷ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:40:02–00:43:18.

⁶⁰⁸ ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:39:37–00:39:46.

⁶⁰⁹ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:18:26–00:18:34.

⁶¹⁰ ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:27:09–00:27:31.

schaftskollegen als Lokalmatadore (vgl. Abbildung 12, links).⁶¹¹ „Gilius“ und dessen Mannschaftskollegen hingegen stellen die Fernsehschaffenden deutlich als Repräsentanten des Bundesligisten FC Schalke 04 dar. „Gilius“ ist seit jeher Fan der gleichnamigen Fußballmannschaft und kann sich daher mit dem Verein und dessen Werten identifizieren (vgl. Abbildung 12, rechts).⁶¹² Im Interview lobt der Geschäftsführer Moritz Beckers-Schwartz den Kampfgeist der Mannschaft, der typisch für Schalke-Spieler aller Art sei.⁶¹³ Allen Einsatz zum Trotz lässt sich ein Abstieg in die zweite Liga letztendlich nicht mehr abwenden. „Ich wollte [...] den Namen Schalke nicht in den Schmutz ziehen und absteigen. Aber es ist halt am Ende so gekommen“, bedauert „Gilius“, „seinem“ Verein Schande bereitet zu haben.⁶¹⁴

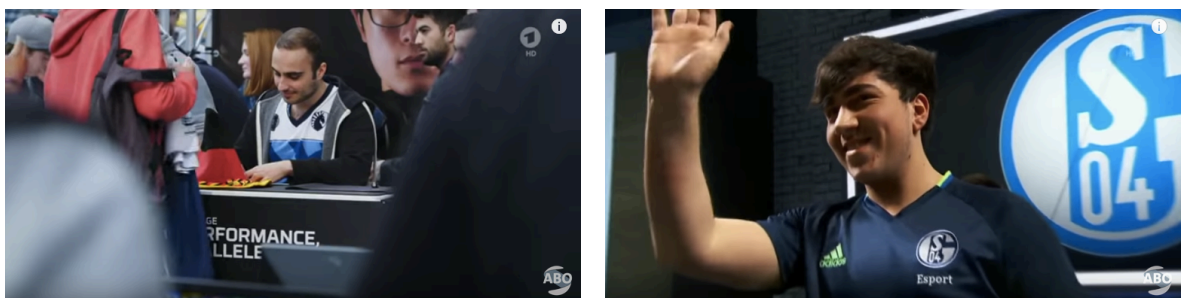


Abbildung 12: KuroKy umlagert von Autogramm-Jägern (links). Gilius: Stolzer Schalke-Spieler (rechts).

Quelle: eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar (D 2016), 00:28:53 (links), 00:19:10 (rechts).

Die Dokumentation „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) orientiert sich in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler zudem deutlich an althergebrachten Geschlechterrollen. So werden als Repräsentanten nationaler bzw. vereinstypischer Selbstbilder männliche E-Sportler eingeblendet, wie auch dem idealisierten Erscheinungsbild ein männlicher E-Sportlerkörper zu Grunde liegen scheint. Ein Grund hierfür könnte zum Einen die Ausrichtung der vom FC Schalke 04 sowie von Team Liquid bestrittenen League of Legends (LoL)- bzw. DotA 2-Turniere auf rein männliche Teilnehmer sein, zum Anderen gilt der E-Sport analog zum traditionellen Sport generell als männliches Terrain. Frauen hingegen sind im elektronischen Sport auch auf (Hoch-)Leistungsebene auf dem Vormarsch, jedoch scheinen professionelle LoL- bzw. DotA 2-Spielerinnen in „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) kaum Beachtung zu erfahren. Dies deutet darauf hin, dass weibliche LoL- bzw. DotA 2-Profis ähnlich wie weibliche Spitzensportler in der medialen Darstellung tendenziell marginalisiert und deren Erfolge trivialisiert werden. In „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) werden Frau-

⁶¹¹ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:25:29–00:29:08.

⁶¹² Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:02:35–00:02:43.

⁶¹³ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:19:11–00:19:23.

⁶¹⁴ ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:33:21–00:33:29.

en insbesondere in der Rolle der Zuschauerin (z. B. vor Ort bei der europäischen League of Legends Championship Series)⁶¹⁵, des Fans (z. B. von Kuro „KuroKy“ Takhasomi)⁶¹⁶, der Cosplayerin (z. B. auf Europas führender Video- und Computerspielemesse Gamescom)⁶¹⁷ (vgl. Abbildung 13, links) oder der Sportlerin⁶¹⁸ eingeblendet. Ein Redebeitrag wird einzig der Sportwissenschaftlerin Anne Liening-Ewert eingeräumt, die über die sportmedizinischen Maßnahmen des FC Schalke 04 wie den Spiroergometrie-Test Auskunft gibt (vgl. Abbildung 13, rechts).⁶¹⁹ Dargestellt, geschweige denn zu Wort kommen, hingegen weder E-Sportexpertinnen noch weibliche LoL- bzw. DotA 2-Profis; hier wäre mehr Diversität wünschenswert gewesen. Zumal angenommen werden darf, dass sich unter dem Kreis Szene-externer Rezipienten auch interessierte Frauen befinden. Durch die Unterlassung dessen werden Ereignisse im Frauen-E-Sport als vergleichsweise unbedeutend dargestellt sowie Erfolge von professionalisierten LoL- bzw. DotA 2-Spielerinnen geschmälert.

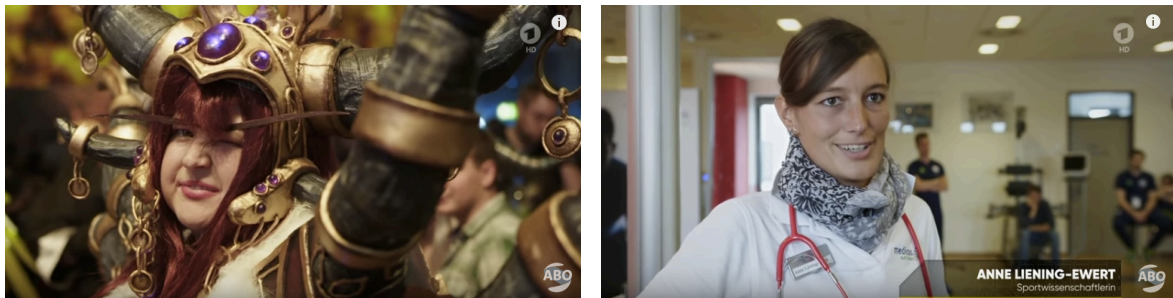


Abbildung 13: Kostümiert als Video- oder Computerspielfigur (links). Anne Liening-Ewert im Interview (rechts). Quelle: eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar (D 2016), 00:34:54 (links), 00:11:47 (rechts).

Zu guter Letzt orientiert sich die Dokumentation „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler deutlich an den Attributen traditioneller Sporthelden. Analog zu traditionellen Individualsportlern überzeugt zum Einen Dario „TLO“ Wunsch durch außergewöhnliche Leistungen und avanciert so zum Sporthelden im Echtzeit-Strategiespiel Starcraft II. In einem Exkurs über die Kölner Gamescom wird „TLO“ als einer der populärsten Pro Gamer Deutschlands vorgestellt, er sei „fast schon [so] etwas wie eine lebende Legende“.⁶²⁰ „TLO“ hat sein Hobby im Jahre 2010 zum Beruf gemacht und kann folglich als Langzeitheld angesehen werden. Auch der E-Sportexperte Daniel Budiman schätzt „TLO“, dem es als einer der wenigen westlichen Pro Gamer gelungen sei, in Südkorea, der Heimat des Starcrafts, Turniere „fast auf Augenhöhe“ zu bestrei-

⁶¹⁵ Vgl. z. B. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:18:32.

⁶¹⁶ Vgl. z. B. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:28:55.

⁶¹⁷ Vgl. z. B. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:34:54.

⁶¹⁸ Vgl. z. B. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:16:43.

⁶¹⁹ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:11:41–00:12:33.

⁶²⁰ ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:35:09–00:35:14.

ten.⁶²¹ Im Gegensatz zu Wettkämpfen in League of Legends oder DotA 2 werden in Starcraft II üblicherweise keine Preisgelder in Millionenhöhe ausgeschüttet, weshalb „TLO“ darauf angewiesen ist, sich selbst (auf Fachmessen wie etwa der Gamescom) zu vermarkten, um seinen Lebensunterhalt finanzieren zu können (vgl. Abbildung 14, links).⁶²² Zum Anderen überzeugt insbesondere „KuroKy“, Mannschaftskapitän von Team Liquid, durch außergewöhnliche Leistungen und avanciert so zum Sporthelden im Echtzeit-Strategiespiel DotA 2. Der 24-Jährige wird als „internationaler Superstar der E-Sport-Szene“ gehandelt (vgl. Abbildung 14, rechts), dessen bisher erspieltes Preisgeld sich auf über eine Million Euro beläuft.⁶²³ Damit ist „KuroKy“ der bis dato erfolgreichste deutsche Pro Gamer. Dementsprechend voll ist sein Terminkalender: „KuroKy“ (und dessen Mannschaftskollegen) verbringen etwa die Hälfte des Jahres auf Reisen und opfern für den (Heim-)Sieg nicht nur ihr Privatleben, sondern bisweilen auch ihre Gesundheit.⁶²⁴

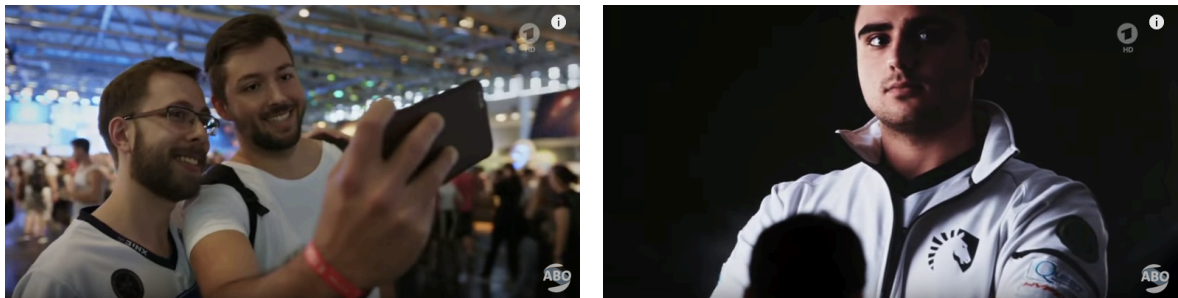


Abbildung 14: TLO posiert mit einem Fan für Selfies (links). KuroKy: Lichtgestalt des E-Sports (rechts).
 Quelle: eSport – Vom Schmutdelkind zum Shootingstar (D 2016), 00:36:19 (links), 00:27:43 (rechts).

4.3.1.5. Filmanleihen in „eSport – Vom Schmutdelkind zum Shootingstar“ (Deutschland 2016)

Die Dokumentation „eSport – Vom Schmutdelkind zum Shootingstar“ (D 2016) greift in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler diverse Konfliktgefüge und Themenkomplexe des Sportfilms auf. Die Narration von „eSport – Vom Schmutdelkind zum Shootingstar“ fokussiert die professionellen League of Legends bzw. DotA 2-Spieler Berk „Gilius“ Demir (FC Schalke 04, Deutschland) und Kuro „KuroKy“ Takhasomi (Team Liquid, Deutschland) und entfaltet sich hinsichtlich dieser entlang des Konfliktgefüges „Selbstbild/ Rolle vs. Sportliche Ambitionen“. Das Konfliktgefüge wiederum ist in verschiedenste Themenkomplexe eingebettet; im Falle von „Gilius“ in ein Ab-

⁶²¹ ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmutdelkind zum Shootingstar*, 00:36:39–00:36:53.

⁶²² Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmutdelkind zum Shootingstar*, 00:36:54–00:37:10.

⁶²³ ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmutdelkind zum Shootingstar*, 00:06:52–00:07:14.

⁶²⁴ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmutdelkind zum Shootingstar*, 00:06:52–00:10:56, 00:25:29–00:29:08.

stiegsdrama sowie bei „KuroKy“ in eine Sportlerlegende. So steht das Selbstbild des Ersteren als Weltklasse-Spieler (vgl. Abbildung 15, links) in Konflikt mit den Erwartungen des E-Sport-Neulings FC Schalke 04, die sich an einer exzellenten Platzierung bei der europäischen League of Legends-Liga LCS (kurz für League of Legends Championship Series) in Berlin bemessen. Die Erstplatzierten qualifizieren sich zugleich für die Weltmeisterschaft am Jahresende. Nach einem vielversprechenden Saisonstart zerfällt die E-Sportmannschaft rund um deren Kapitän „Gilius“ jedoch auf Grund zwischenmenschlicher Differenzen in fünf Einzelkämpfer und steigt letztendlich in die zweite Liga ab. Trotz dieses Misserfolgs kündigt der FC Schalke 04 an, an seinen Plänen im E-Sport festzuhalten, wenngleich der Bundesligist die Spieler (bis auf Einen namens Etienne „Steve“ Michels) austauscht.⁶²⁵

Auch „Gilius“ scheint den Vorstellungen des FC Schalke 04 von einem Weltklasse-Spieler nicht gerecht geworden zu sein und muss die Mannschaft verlassen. Zurück in seiner Heimatstadt Köln lebt „Gilius“ wieder bei seinen Eltern; an seinem (unzutreffenden?) Selbstbild hält er weiterhin fest.⁶²⁶ „KuroKy“ wiederum bringen die Ansprüche der Fans in Konflikt mit seiner Rolle als Kapitän von Team Liquid, das sich als deutsche Mannschaft versteht. Als Kapitän fühlt sich „KuroKy“ einerseits für das Wohlergehen seiner Mitspieler verantwortlich (vgl. Abbildung 15, rechts); andererseits erwarten die Fans den Sieg, insbesondere wenn es sich (wie beispielsweise bei der ESL One in Frankfurt) um ein Heimspiel handelt. Doch einer der Spieler namens Adrian „Fata“ Trinks ist gesundheitlich angeschlagen. Mangels Ersatzspieler springt kurzfristig der Trainer der Mannschaft ein, woraufhin Team Liquid prompt verliert und beschließt, dass „Fata“ wohl oder übel antreten muss. Team Liquid kämpft sich bis in das Halbfinale vor, wo jedoch der Erzrivale OG die Schwäche von Team Liquid für sich zu nutzen weiß und mit einem Spielstand von 2:1 siegt.⁶²⁷ Nichtsdestotrotz gilt Team Liquid über die Grenzen Deutschlands hinaus als gefragte DotA 2-Mannschaft; „KuroKy“ wird gar als „internationaler Superstar der E-Sport-Szene“ gehandelt. Sein bisher erspieltes Preisgeld im Echtzeit-Strategiespiel DotA 2 beläuft sich auf über eine Million Euro. Damit ist „KuroKy“ der bis dato erfolgreichste deutsche Pro Gamer.⁶²⁸

⁶²⁵ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar*, 00:16:52–00:20:40, 00:32:03–00:33:12, 00:44:47–00:48:44.

⁶²⁶ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar*, 00:33:13–00:34:29.

⁶²⁷ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar*, 00:25:29–00:28:51.

⁶²⁸ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar*, 00:06:52–00:07:23.

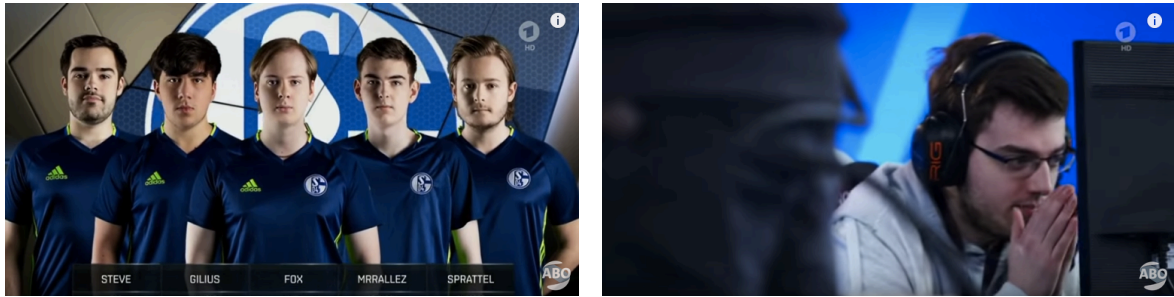


Abbildung 15: Weltklasse- oder Zweitliga-Spieler? (links). Fata: Zu krank zum Dota 2-Spielen? (rechts).

Quelle: eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar (D 2016), 00:17:28 (links), 00:26:54 (rechts).

4.3.1.6. Zwischenfazit zu „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (Deutschland 2016)

In seinen Ausführungen verfolgte das aktuelle Kapitel 4.3.1. das Forschungsziel, die Körper-Inszenierungen der E-Sportdarstellung (insbesondere in Film und Fernsehen) einer eingehenden Medienanalyse zu unterziehen und anhand ausgewählter Beispiele („Free to Play“, Valve Corporation, USA 2014 bzw. „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“, ARD Sportchau, Deutschland 2016) vorzustellen. Hinsichtlich einer erfolgversprechenden Medialisierung des E-Sports in Deutschland passen Medienschaffende die E-Sportinhalte an die Bedingungen des jeweiligen Mediums an und inszenieren den E-Sport wie auch seine professionalisierten Spieler nach dem Vorbild klassischer Sportberichterstattung. Insofern schließt das vierte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 2: „Wie wird der E-Sport in der medialen Darstellung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert?“. Dabei wurde folgende These 2 aufgestellt: „Die Medienschaffenden inszenieren professionalisierte E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bis hin zu Sporthelden und schaffen durch technische (und künstlerische) Aufbereitung eine eigene E-Sportwirklichkeit“. Zur Verdeutlichung der Parallelen wurde in Kapitel 4.2.1. und Kapitel 4.2.2. ebenfalls auf gängige Inszenierungsmuster in der Sportberichterstattung eingegangen. Im Fokus der Betrachtungen standen dabei jeweils der traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bzw. der professionalisierte E-Sportler. Den Erkenntnissen der Analyse von „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) zu Folge⁶²⁹ orientieren sich die Fernsehschaffenden in ihrer Inszenierung professionalisierter E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler sowohl deutlich an althergebrachten Geschlechterrollen als auch an den Attributen traditioneller Sporthelden. Daneben stellen die Fernsehschaffenden das von Team Liquid bestrittene Dota 2-Turnier ESL One deutlich als Auseinandersetzung

⁶²⁹ Ein Zwischenfazit zu Körper-Inszenierungen in der E-Sportdokumentation „Free to Play“ (USA 2014) lässt sich in Kapitel 4.3.1.3. finden.

von und für Repräsentanten verschiedener Nationen dar, weniger als Wettkampf von und für E-Sportler. „Gilius“ und dessen Mannschaftskollegen hingegen werden deutlich als Repräsentanten des Bundesligisten FC Schalke 04 dargestellt. Auffällig ist jedoch, dass sich die Fernsehschaffenden lediglich teilweise am idealisierten Erscheinungsbild des Sportlerkörpers orientieren sowie überraschend offen mit vom Ideal abweichenden E-Sportlerkörpern umgehen. Beispielsweise werden kritische Themen wie Suchtgefährdung, Software-Doping sowie Defizite in der körperlichen Leistungsfähigkeit und Ernährung angeschnitten. Neben diesen Inszenierungsmustern des Fernsehens greifen die Fernsehschaffenden zudem diverse Konfliktgefüge und Themenkomplexe des Sportfilms auf.

4.3.2. Technik-Inszenierungen in der E-Sportdarstellung

Wie These 2 besagt, inszenieren Medienschaffende professionalisierte E-Sportler in ihrer Darstellung als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bis hin zu Sporthelden und schaffen durch technische (und künstlerische) Aufbereitung eine eigene E-Sportwirklichkeit. Zur Analyse dieser Technik-Inszenierungen wie auch von Körper-Inszenierungen sollen in der vorliegenden Arbeit jeweils die E-Sportdokumentationen „Free to Play“ (USA 2014) sowie „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (Deutschland 2016) herangezogen werden. Erstere wurde vom US-amerikanischen Softwareunternehmen Valve Corporation produziert und begleitet die professionellen DotA 2-Spieler Danil „Dendi“ Ishutin (Na’Vi, Ukraine), Benedict „HyHy“ Lim (Scythe, Singapur) und Clinton „Fear“ Loomis (Online Kingdom, Europa) während des fünftägigen Turniers The International, das vom 17.-21. August 2011 in Köln stattfand. Für den ersten Platz wurde eine Million US-Dollar ausgelobt, das damals höchste Preisgeld aller Zeiten. Letztere hingegen wurde vom öffentlich-rechtlichen Fernsehsender ARD im Rahmen der „Sportschau“ produziert und beleuchtet die Popularität, das ökonomische Potential und die Professionalisierung des E-Sports in Deutschland. Die Dokumentation begleitet den Bundesligisten FC Schalke 04 und dessen professionelle League of Legends-Mannschaft rund um Berk „Gilius“ Demir über die komplette Debütsaison des Jahres 2016 hinweg sowie Kuro „KuroKy“ Takhasomi, den bis dato erfolgreichsten deutschen DotA 2-Spieler und Kapitän von Team Liquid, in dessen Profialltag. In der vorliegenden Arbeit sollen Technik-Inszenierungen sowohl die rezipientengerechte Visualisierung von Sportausrüstung, die Anpassung von Sportstätten an mediale Bedingungen als auch die technische (und künstlerische) Aufbereitung des E-Sportgeschehens umfassen.

4.3.2.1. Fernsehanleihen in „Free to Play“ (USA 2014)

Die E-Sportdokumentation „Free to Play“ (USA 2014) visualisiert in ihrer Technik-Inszenierung die Sportausrüstung von Danil „Dendi“ Ishutin, Benedict „HyHy“ Lim und Clinton „Fear“ Loomis rezipientengerecht, kommentiert diese jedoch lediglich teilweise. So stellen die Filmschaffenden das PC-basierte Dispositiv von „HyHy“ insbesondere im Rahmen eines Exkurses über seine Heimat Singapur dar. Nah- und Großaufnahmen zeigen Hardware-Komponenten, Interfaces und den damit ausgestatteten Gaming-Bereich (vgl. Abbildung 16, links), während „HyHy“ DotA 2 spielt und über die Herausforderungen einer professionellen E-Sportlerkarriere spricht.⁶³⁰ Das PC-basierte Dispositiv von „Dendi“ wiederum wird vor allem in Zusammenhang mit dessen Fingerfertigkeit an Tastatur und Maus veranschaulicht und eindrucksvoll mit Klaviermusik untermalt. Die Sportausrüstung selbst dient somit lediglich dazu, die körperliche Leistungsfähigkeit von „Dendi“ zu verdeutlichen.⁶³¹ Einzig mit dem PC-basierten Dispositiv von „Fear“ scheinen sich die Filmschaffenden um dessen selbst willen auseinanderzusetzen. Die Filmschaffenden stellen „Fears“ Dispositiv insbesondere im Rahmen eines Exkurses über seine Heimat USA dar und blenden in Nah- und Großaufnahmen Hardware-Komponenten, Interfaces und den damit ausgestatteten Gaming-Bereich ein. Währenddessen verrät „Fears“ Vermieter Pete Grenier, dass „Fears“ Schreibtisch vom Sperrmüll stammt und „Fear“ ergänzt, dass der Monitor ein ausrangiertes Stück eines Freundes sei. „So it’s kind of a ghetto setup. Even when I go to competitions, I don’t think I play any differently on the nice setups compared to this one“, verteidigt „Fear“ die vermeintliche Unprofessionalität seiner Sportausrüstung (vgl. Abbildung 16, rechts).⁶³² Nach dem Erreichen des siebten Platzes und dem Gewinn von 25.000 US-Dollar Preisgeld entschließt sich „Fear“ zumindest zum Kauf eines neuen Schreibtischs.⁶³³

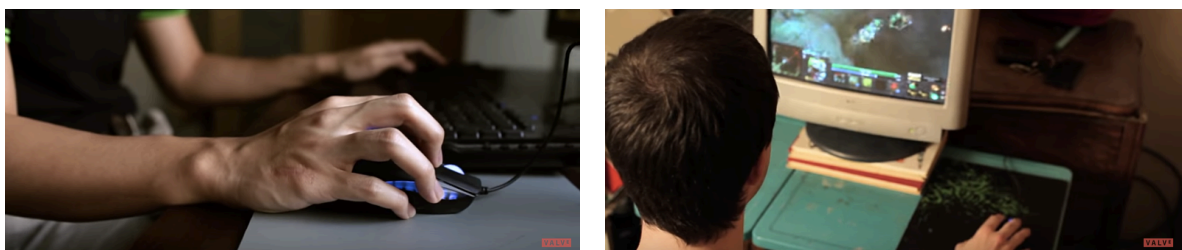


Abbildung 16: HyHys Hand an der Maus (links). Professionelles E-Sport-Dispositiv oder Provisorium? (rechts). Quelle: Free to Play (USA 2014), 00:25:20 (links), 00:37:02 (rechts).

⁶³⁰ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:25:19–00:25:35.

⁶³¹ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:31:22–00:31:53.

⁶³² Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:36:49–00:36:57.

⁶³³ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 01:09:31.

Daneben thematisiert die E-Sportdokumentation „Free to Play“ (USA 2014) in ihrer Technik-Inszenierung die Anpassung der Sportstätte, im Falle von The International einer Kölner Messehalle, an mediale Bedingungen. Im traditionellen Sport akzeptierten Sportorganisationen insbesondere im Zuge von Fernsehberichterstattung diverse architektonische Vorschläge zum (Um-)Bau der jeweiligen Sportstätte. Demgegenüber gestaltete Valve als Veranstalter von The International die Messehalle nach dem Vorbild des von ihnen entwickelten Echtzeit-Strategiespiels DotA 2. So orientiert sich der Aufbau in der Messehalle an der DotA 2-Karte (vgl. Abbildung 17, rechts bzw. links); beispielsweise wurde inmitten der Halle die Kabinenkonstruktion platziert.⁶³⁴ In DotA 2 wiederum sind die Basen der beiden Spielparteien jeweils in der gegenüberliegenden Ecke der Karte platziert und über drei Pfade (sog. Lanes) miteinander verbunden. Falls die Parteien den direktesten Pfad (sog. Mid Lane) zur Zerstörung der gegnerischen Basis wählen, würden diese ebenfalls im Zentrum aufeinandertreffen. Analog zur Sportberichterstattung ist Ziel dieses Hallenaufbaus zudem, das sportliche Geschehen in der Nähe vorab festgelegter Kamera- und Mikrofonpositionen zu verdichten, wodurch sich für Medienschaffende vor Ort der Aufwand einer Übertragung per Livestream reduziert. Das Wissen um Kameras und weitere mediale Präsenz scheint auch das Verhalten der teilnehmenden DotA 2-Profis zu beeinflussen, indem diese beispielsweise Mannschaftsrituale zur Einstimmung auf das bevorstehende Spiel einstudieren⁶³⁵ oder gegenüber Kontrahenten betont freundlich bzw. aggressiv auftreten⁶³⁶.

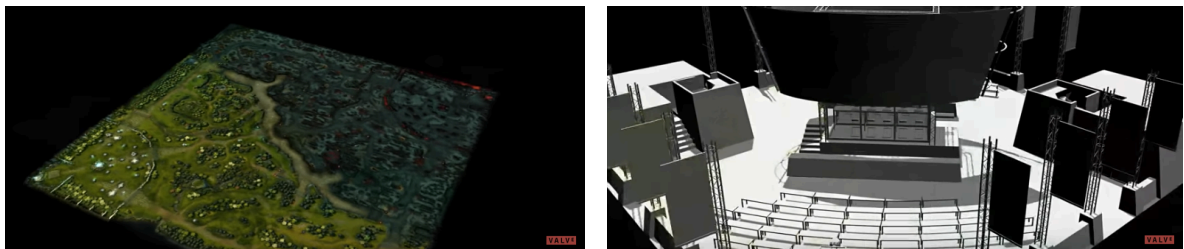


Abbildung 17: Von der DotA 2-Karte... (links). ...zum Hallenaufbau bei „The International“ (rechts).

Quelle: Free to Play (USA 2014), 00:16:56 (links), 00:16:57 (rechts).

4.3.2.2. Filmcharakteristika von „Free to Play“ (USA 2014)

Die E-Sportdokumentation „Free to Play“ (USA 2014) greift in ihrer Aufbereitung des visuell wahrnehmbaren E-Sportgeschehens auf technische (und künstlerische) Möglichkeiten wie diverse Einstellungsgrößen, Kamera- und Objektbewegungen, Kameraperspektiven, Inserts und die Montage zurück. So werden den Rezipienten beispielsweise durch die Einstellungsgröße

⁶³⁴ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:16:39–00:17:01.

⁶³⁵ Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:32:29–00:32:32.

⁶³⁶ Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:30:31–00:31:00, 00:48:08–00:48:31.

des Filmbilds weitreichendere Einblicke gewährt als den Zuschauern vor Ort in der Kölner Messehalle. Die Zuschauer vor Ort erleben *The International* insbesondere über Leinwände, die über der Kabinenkonstruktion positioniert sind; diese zeigen jedoch lediglich das reine Spielgeschehen. Die DotA 2-Profis selbst befinden sich in der inmitten der Messehalle platzierten Kabinenkonstruktion und sitzen mit dem Rücken zu den Zuschauern (vgl. Abbildung 18, links).⁶³⁷ Den Filmrezipienten hingegen werden sportliche (Inter-)Aktionen und deren Details anhand der Halbnahen (z. B. Na'Vi jubelt über den Etappensieg im Spiel gegen Invictus Gaming an Tag drei des Turniers⁶³⁸) (vgl. Abbildung 18, rechts) und Halbtotalen (z. B. Na'Vi verlässt nach dem Sieg gegen Invictus Gaming die Kabine⁶³⁹) präsentiert. In diesen beiden Einstellungsgrößen werden den Rezipienten zudem die (bisweilen einstudierten) Verhaltensweisen der professionellen DotA 2-Spieler nahe gebracht. Etwaige Übertreibungen in der Selbstinszenierung können wiederum durch Nah- und Großaufnahmen entlarvt werden, während beispielsweise vor Anspannung wippende Knie⁶⁴⁰ oder aufgeblasene Backen⁶⁴¹ als Authentizitätsbeweis gelten können. In Exkursen über deren Privatleben wird den Rezipienten zudem die Gefühlslage von Danil „Dendi“ Ishutin, Benedict „HyHy“ Lim und Clinton „Fear“ Loomis nahe gebracht, insbesondere durch Nah- und Großaufnahmen. Ziel dessen ist es, „Dendi“, „HyHy“ und „Fear“ zu charakterisieren, die Identifikation der Filmrezipienten mit den Spielern zu erhöhen sowie das E-Sportgeschehen zu emotionalisieren.⁶⁴²



Abbildung 18: Perspektive der Zuschauer vor Ort (links). Perspektive der Filmrezipienten (rechts).

Quelle: *Free to Play* (USA 2014), 00:46:26 (links), 00:32:40 (rechts).

Auffällig ist, dass die Filmschaffenden von „*Free to Play*“ (USA 2014) selten Kamerabewegungen wie den Zoom einsetzen; eine Ausnahme hiervon stellt ein Exkurs über das Echtzeit-Strategiespiel DotA 2 dar. Hierbei soll die Involvierung der DotA 2-Profis in das Spiel veranschaulicht werden, indem die Filmschaffenden dieses über einen Monitor näher heranholen und so den (oftmals Szene-externen) Rezipienten die Faszination des Spiels nachempfinden

⁶³⁷ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:32:58–00:33:00, 00:46:25–00:46:28.

⁶³⁸ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:32:39–00:32:41.

⁶³⁹ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:33:06–00:33:11.

⁶⁴⁰ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:02:18–00:02:19.

⁶⁴¹ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:57:04–00:57:05.

⁶⁴² Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:06:05–00:11:11.

lassen (vgl. Abbildung 19, links und rechts).⁶⁴³ Häufiger genutzt werden hingegen Objektbewegungen wie der Zeitraffer, insbesondere zur Verdeutlichung der Dynamik auf dem Kölner Messegelände und somit im übertragenen Sinne auch der E-Sportlandschaft.⁶⁴⁴ Zur Dynamisierung (und bisweilen auch zur Dramatisierung) greifen die Filmschaffenden zudem auf die Montage zurück. Vor allem die einzelnen Turniertage erweisen sich als deutlich schnittlastiger als die Exkurse über das Privatleben von Danil „Dendi“ Ishutin, Benedict „HyHy“ Lim und Clinton „Fear“ Loomis. Dabei scheinen die Schnitte vom ersten bis zum letzten Turniertag am 21. August 2011 zuzunehmen, wodurch die Zuspitzung von The International auf das alles entscheidende Finale um eine Million US-Dollar Preisgeld betont werden soll. Auch schneiden die Filmschaffenden jeweils lediglich ausgewählte Spielhöhepunkte von Na’Vi, Scythe und Online Kingdom aneinander und konstruieren somit ein E-Sportereignis, das die Zuschauer vor Ort wohl kaum in dieser Form erlebt haben dürften. Darüber hinaus suggerieren die Filmschaffenden über die Kameraperspektive räumliche Nähe zum E-Sportgeschehen und vermitteln den Rezipienten insbesondere den Eindruck, Teil des Publikums vor Ort⁶⁴⁵ bzw. Teil der jeweiligen E-Sportmannschaften⁶⁴⁶ zu sein.



Abbildung 19: Sog von vor dem Monitor... (links). ...hinein in das Echtzeit-Strategiespiel DotA 2 (rechts).

Quelle: Free to Play (USA 2014), 00:03:14 (links), 00:03:25 (rechts).

Neben Spannung und Unterhaltung sind auch die Filmschaffenden von „Free to Play“ (USA 2014) im Sinne des sog. Infotainments bestrebt, interessierten Rezipienten zusätzliche Informationen zum visuell wahrnehmbaren E-Sportgeschehen zu bieten und dessen Verständnis zu erleichtern. Ersteres erreichen die Filmschaffenden unter anderem durch die Einblendung von Begleittexten (z. B. zu den Eckdaten des Turniers⁶⁴⁷), Spieltagen, Funktion der Beteiligten und Ortsnamen bei Exkursen⁶⁴⁸ (vgl. Abbildung 20, links), animierten Grafiken (z. B. zum Anstieg der Preisgelder⁶⁴⁹), animierten Tabellen (z. B. Spielplan der Vorrunde⁶⁵⁰), Flaggen

⁶⁴³ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:03:14–00:04:33.

⁶⁴⁴ Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:01:21–00:01:26.

⁶⁴⁵ Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:17:53–00:18:01.

⁶⁴⁶ Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:49:40–00:50:04.

⁶⁴⁷ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:00:15–00:00:29.

⁶⁴⁸ Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:30:27, 00:02:50, 00:25:09.

⁶⁴⁹ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:11:16–00:11:29.

und Namen der gegnerischen Mannschaften⁶⁵¹ sowie Spielständen und -ergebnissen⁶⁵²; Letzteres beispielsweise durch die Überlagerung des Spielgeschehens durch virtuelle Markierungen (z. B. zur Identifikation des Avatars von „Dendi“⁶⁵³) (vgl. Abbildung 20, rechts), aber auch durch Überblendungen (z. B. von der DotA 2-Karte zum Hallenaufbau bei The International⁶⁵⁴), anschauliche Erklärungen zum Spielprinzip von DotA 2⁶⁵⁵ und diverse Exkurse. Darüber hinaus greift die E-Sportdokumentation „Free to Play“ (USA 2014) in ihrer Aufbereitung des auditiv wahrnehmbaren E-Sportgeschehens auf technische (und künstlerische) Möglichkeiten wie die Vertonung mit Musik und Sprache zurück. Zu dessen Gunsten nehmen die Filmschaffenden jedoch zumeist die jeweilige Geräuschkulisse zurück, wodurch es ihnen bisweilen nicht gelingt, die Atmosphäre vor Ort in der Kölner Messehalle vollständig zu transportieren und den Eindruck von räumlicher Nähe zu verstärken. Falls dennoch Geräusche eingesetzt werden, verhalten sich Bild und Ton in der Regel asynchron.



Abbildung 20: Spieltag als Zusatzinformation (links). Virtuelle Markierung zur Verständniserleichterung (rechts). Quelle: Free to Play (USA 2014), 00:30:27 (links), 01:05:08 (rechts).

Hinsichtlich der Vertonung mit Musik wiederum unterlegen die Filmschaffenden von „Free to Play“ (USA 2014) insbesondere die einzelnen Turniertage, das Spielgeschehen selbst sowie die Sequenzen im Zeitraffer mit schnellerer, lauter Musik, während bei den Exkursen und Interviews langsamere, ruhige Musik dominiert. Ziel dessen ist es, die Dynamisierung wie auch die Emotionalisierung des E-Sportgeschehens zu verstärken. Besonders eindrucksvoll vertont ist sowohl der Exkurs über die Verehrung von professionellen E-Sportlern in Asien als auch die Sequenz über die Virtuosität von „Dendi“. So erklingen bei Ersterem Fanfaren, als die in China als Sportheroen gefeierte Mannschaft EHOME erwähnt wird.⁶⁵⁶ Bei Letzterem wird „Dendis“ DotA 2-Training mit dem Klavierspiel seiner Mutter Irina Ishutin untermalt, wohl um dessen (durch den Klavierunterricht im Kindesalter erworbene) Fingerfertigkeit zu beto-

⁶⁵⁰ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:20:20–00:20:27.

⁶⁵¹ Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:26:39.

⁶⁵² Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:22:02, 00:44:53.

⁶⁵³ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 01:04:56–01:05:15.

⁶⁵⁴ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:16:39–00:17:01.

⁶⁵⁵ Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:26:37–00:28:02.

⁶⁵⁶ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:24:17–00:24:43.

nen.⁶⁵⁷ Sprache hingegen differenziert sich unter anderem aus in Analysen (z. B. des ersten Turniertags durch Su-Leo Liu⁶⁵⁸), Kommentierungen des Spielgeschehens im Stile eines traditionellen Sportkommentars⁶⁵⁹ sowie diverse Interviews mit „Dendi“, „HyHy“ und „Fear“, deren Angehörigen sowie weiteren Akteuren der E-Sport- und Sportlandschaft (vgl. Abbildung 21, links). Insbesondere verstärkt die Kommentierung des Spielgeschehens den Eindruck von Spannung, Dramatik und Unterhaltung, indem die Filmschaffenden den beteiligten Parteien ein gewisses Konfliktpotential unterstellen und je nach Situation ihre Stimmlage, ihr Sprechtempo und die Lautstärke variieren. Daneben berichten diverse Reporter über die Atmosphäre bei The International⁶⁶⁰, ergreifen Partei für die eigene Nation⁶⁶¹ (vgl. Abbildung 21, rechts) und führen am Finaltag Interviews zu den Siegeschancen von Na’Vi und dem chinesischen Mitfavoriten EHOME⁶⁶². Die Vertonung mit Sprache wird Szenen-überlappend eingesetzt und entspricht somit einer Form von Voicing-Over.

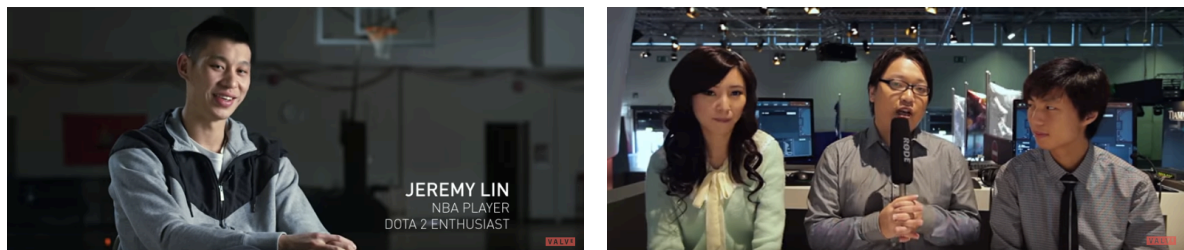


Abbildung 21: Basketballer Jeremy Lin im Interview (links). Chinesische Reporter pro EHOME (rechts).
 Quelle: Free to Play (USA 2014), 00:04:19 (links), 00:46:30 (rechts).

Zu guter Letzt gestalten die Filmschaffenden von „Free to Play“ (USA 2014) die durch vielfältige technische (und künstlerische) Aufbereitung geschaffene E-Sportwirklichkeit als kohärente Narration aus. So beabsichtigen die Filmschaffenden, den Rezipienten im Rahmen des fünftägigen DotA 2-Turniers The International Geschichten über die professionellen Spieler Danil „Dendi“ Ishutin (Na’Vi, Ukraine), Benedict „HyHy“ Lim (Scythe, Singapur) und Clinton „Fear“ Loomis (Online Kingdom, Europa) zu erzählen. Die Narration entfaltet sich jeweils entlang des Konfliktgefüges „E-Sportleidenschaft vs. Soziales Umfeld“. Das Konfliktgefüge wiederum ist in verschiedenste Themenkomplexe eingebettet; im Falle von „Dendi“ in ein Aufstiegsdrama, im Falle von „HyHy“ in eine Romanze und bei „Fear“ in ein Trennungsdrama (vgl. Kapitel 4.3.1.2.). Ziel dessen ist es unter anderem, „Dendi“, „HyHy“ und „Fear“ als Sympathieträger zu etablieren, den (oftmals Szene-externen) Rezipienten die Faszination

⁶⁵⁷ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:31:22–00:31:51.

⁶⁵⁸ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:22:30–00:23:03.

⁶⁵⁹ Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:32:25–00:33:06.

⁶⁶⁰ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:17:14–00:17:37.

⁶⁶¹ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:46:24–00:46:43.

⁶⁶² Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 01:02:41–01:02:50.

des E-Sports nachempfinden zu lassen und innerhalb breiter Bevölkerungsschichten Akzeptanz für eine Legitimierung des E-Sports als Sportart im traditionellen Sinne zu wecken. Im Fokus der Narration von „Free to Play“ (USA 2014) stehen somit insbesondere außergewöhnliche Personen wie „Dendi“, „HyHy“ und „Fear“ sowie deren Lebensgeschichte, ambivalente Beziehungen von „Dendi“, „HyHy“ und „Fear“ zu deren sozialem Umfeld sowie ungewisse Verläufe wie der Ausgang des Turniers. In der Regel verläuft die Narrativisierung der E-Sportwirklichkeit wie auch die Inszenierung des E-Sportlerkörpers (vgl. Kapitel 4.3.1.), die rezipientengerechte Visualisierung von Sportausrüstung, die Anpassung von Sportstätten an mediale Bedingungen sowie die Aufbereitung des E-Sportgeschehens unbemerkt von den Rezipienten audiovisueller Massenmedien.

Anhand von Körper-Inszenierungen (vgl. Kapitel 4.3.1.) und Technik-Inszenierungen (vgl. aktuelles Kapitel 4.3.2.) bieten die Filmschaffenden von „Free to Play“ (USA 2014) den Rezipienten eine E-Sportwirklichkeit, die realer als die zu Grunde liegende Realität (sprich des Erlebnisses in der Kölner Messehalle) zu sein scheint. So produzieren die Filmschaffenden insbesondere eine E-Sportwirklichkeit maximaler Emotion, Involvierung, Unterhaltung, Dynamik, Dramatik, Spannung, Information und teilweiser Nähe. Aus dem Angebot dieser und weiterer hyperrealer E-Sportwirklichkeiten erzeugen wiederum die Film- und Fernsehrezipienten ihre individuellen Wirklichkeitsentwürfe. An sich enthalten die von den Medienschaffenden angebotenen E-Sportwirklichkeiten weder Information, Sinn oder Bedeutung, vielmehr werden ihnen diese erst von den jeweiligen Rezipienten verliehen. Ob also E-Sport in Deutschland als Sportart im traditionellen Sinne angesehen wird, hängt nicht allein von den jeweiligen Medienschaffenden ab, wohl aber von der Färbung ihrer Wirklichkeitsentwürfe. Die E-Sportdokumentation „Free to Play“ (USA 2014) wurde vom US-amerikanischen Softwareunternehmen Valve Corporation produziert. Dieses entwickelte auch das Echtzeit-Strategiespiel DotA 2 und steht der E-Sport-Szene nahe, weshalb von deren Filmschaffenden insbesondere positiv gefärbte Wirklichkeitsentwürfe zu erwarten sind. Die Filmschaffenden setzen in „Free to Play“ (USA 2014) die Argumentation der E-Sport-Szene als Sportart im traditionellen Sinne in einer Selbstinszenierung fort und kultivieren diverse Gegenargumentationen. Hinsichtlich Ersterem sind die Filmschaffenden unter anderem bestrebt, Parallelen zu traditionellen Mannschaftssportarten zu ziehen. So ist DotA 2 laut des Kommentators Su-Leo Liu vergleichbar mit einer Kombination aus Fußball und Schach.⁶⁶³ Für den Profi-Basketballer und DotA 2-Enthusiasten Jeremy Lin wiederum ähnelt DotA 2 in vielerlei Hinsicht dem

⁶⁶³ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:03:26–00:03:39.

Basketball: „Just like a 5 on 5 game where you kind have to work together and utilize each other’s strengths and synergizing everything together. The teamwork, and the trust, and the sacrifice those are all true for every single teamsport.“⁶⁶⁴

Daneben stellt der E-Sport wie auch der traditionelle Sport Anforderungen an die körperliche und mentale Leistungsfähigkeit seiner Akteure, wovon die Filmschaffenden insbesondere die mentale Leistungsfähigkeit betonen und somit zudem Parallelen zur vermeintlichen Denksportart Schach ziehen. Laut des DotA 2-Profis Tammy Tang führen professionelle E-Sportler unzählige Berechnungen in ihren Köpfen durch und planen anhand dieser die nächsten Spielzüge.⁶⁶⁵ Die Filmschaffenden stützen die Argumentation der E-Sport-Szene durch diverse Exkurse⁶⁶⁶ über die Verehrung von professionellen E-Sportlern in Asien. Beispielsweise werden in China E-Sportereignisse live im Fernsehen übertragen, populäre DotA 2-Profis werden von einer immensen Fangemeinde umjubelt und genießen den Status von traditionellen Sportheroen westlicher Länder. „It’s like a real sport“, schlussfolgert Tammy Tang.⁶⁶⁷ So ist elektronischer Sport in China bereits als Sportart anerkannt, wenn auch (noch) nicht als olympische Disziplin.⁶⁶⁸ Hinsichtlich Letzterem, sprich der Kultivierung diverser Gegenargumentationen, lassen die Filmschaffenden von „Free to Play“ (USA 2014) auch Kritiker digitaler Spiele zu Wort kommen. So beklagen insbesondere die Familienmitglieder von „Dendi“, „HyHy“ und „Fear“ die (vermeintlichen) Nebenwirkungen von deren zeitintensiven Trainingsaktivitäten, wie etwa Realitätsflucht⁶⁶⁹, eine Verschlechterung der Schulnoten⁶⁷⁰ bzw. einen verschobenen Schlaf-wach-Rhythmus⁶⁷¹. Äußern sich hingegen vermeintliche Kritiker wie traditionelle Sportler (z. B. der Profi-Basketballer Jeremy Lin⁶⁷²) positiv über den E-Sport, so soll dies eine Annäherung von traditionellem und elektronischem Sport andeuten. Auch das Interviewen in sportlicher Umgebung (wie z. B. Dustin Loomis mit Schläger in der Tennishalle⁶⁷³) verstärkt ebenjenen Eindruck. Abschließend würdigen die Filmschaffenden die Pionierleistung von „Dendi“, „HyHy“ und „Fear“ und wagen eine Prognose über die zukünftige Entwicklung des E-Sports: „I think in 15 years, e-sports will be bigger than football. Than basketball. Than

⁶⁶⁴ Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:05:02–00:05:14.

⁶⁶⁵ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:04:46–00:04:58.

⁶⁶⁶ Vgl. z. B. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:12:34–00:14:10, 00:18:19–00:20:12.

⁶⁶⁷ Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:19:20–00:19:21.

⁶⁶⁸ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:19:51–00:20:02.

⁶⁶⁹ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:09:54–00:11:10, 01:00:35–01:00:54.

⁶⁷⁰ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:07:24–00:07:52, 00:14:45–00:15:36.

⁶⁷¹ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:35:32–00:36:21.

⁶⁷² Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:04:59–00:05:14.

⁶⁷³ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 00:06:38–00:06:53.

everything.“⁶⁷⁴ Gemessen an Anhängern in den Sozialen Medien, scheint der E-Sport den Fußball bisweilen überholt zu haben. Zumindest „Dendi“ konnte nach dessen Mannschaftsieg bei The International zeitweise mehr Anhänger verzeichnen als die Fußballnationalmannschaft seines Heimatlandes Ukraine.⁶⁷⁵

4.3.2.3. Zwischenfazit zu „Free to Play“ (USA 2014)

Den Erkenntnissen der Analyse von „Free to Play“ (USA 2014) zu Folge greifen die Filmschaffenden in ihrer Aufbereitung des visuell wahrnehmbaren E-Sportgeschehens auf technische (und künstlerische) Möglichkeiten wie diverse Einstellungsgrößen, Kamera- und Objektbewegungen, Kameraperspektiven, Inserts sowie die Montage zurück und schaffen eine eigene E-Sportwirklichkeit, die sich durch Emotionen, Involvierung, Unterhaltung, Dynamik, Dramatik, Spannung, Information und Nähe auszeichnet. In ihrer Aufbereitung des auditiv wahrnehmbaren E-Sportgeschehens greifen die Filmschaffenden zudem auf technische (und künstlerische) Möglichkeiten wie die Vertonung mit Musik sowie Sprache zurück und schaffen eine eigene E-Sportwirklichkeit, die die Emotionalisierung, Involvierung, Unterhaltung, Dynamisierung, Dramatisierung, Spannung und Information des visuell wahrnehmbaren E-Sportgeschehens verstärkt. Zu Gunsten von Musik und Sprache nehmen die Filmschaffenden zumeist die jeweilige Geräuschkulisse zurück, wodurch es ihnen bisweilen nicht gelingt, die Atmosphäre vor Ort vollständig zu transportieren und den Eindruck von räumlicher Nähe zu verstärken. Die durch vielfältige Aufbereitung geschaffene E-Sportwirklichkeit gestalten die Filmschaffenden als kohärente Narration aus. Anhand von Körper-Inszenierungen (vgl. Kapitel 4.3.1.) und Technik-Inszenierungen (vgl. aktuelles Kapitel 4.3.2.) bieten die Filmschaffenden von „Free to Play“ (USA 2014) den Rezipienten eine E-Sportwirklichkeit, die realer als die zu Grunde liegende Realität (sprich des Erlebnisses in der Kölner Messehalle) zu sein scheint. So produzieren die Filmschaffenden insbesondere eine E-Sportwirklichkeit maximaler Emotion, Involvierung, Unterhaltung, Dynamik, Dramatik, Spannung, Information und teilweiser Nähe.

„Free to Play“ (USA 2014) wurde vom US-amerikanischen Softwareunternehmen Valve Corporation produziert. Dieses entwickelte auch das Echtzeit-Strategiespiel DotA 2 und steht der E-Sport-Szene nahe, weshalb von deren Filmschaffenden insbesondere positiv gefärbte Wirklichkeitsentwürfe zu erwarten sind. Die Filmschaffenden setzen in „Free to Play“ (USA 2014)

⁶⁷⁴ Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 01:07:57–01:08:02.

⁶⁷⁵ Vgl. Valve Corporation 2014, *Free to Play*, 01:11:11.

die Argumentation der E-Sport-Szene als Sportart im traditionellen Sinne in einer Selbstinszenierung fort und kultivieren diverse Gegenargumentationen. Hinsichtlich Ersterem sind die Filmschaffenden unter anderem bestrebt, Parallelen zu traditionellen Mannschaftssportarten und sog. Denksportlern zu ziehen. Die Filmschaffenden stützen die Argumentation der E-Sport-Szene durch diverse Exkurse über die Verehrung von professionellen E-Sportlern in Asien. Hinsichtlich Letzterem lassen die Filmschaffenden sowohl die Familienmitglieder der begleiteten DotA 2-Profis „Dendi“, „HyHy“ und „Fear“ zu Wort kommen als auch vermeintliche Kritiker digitaler Spiele wie traditionelle Sportler. Diese äußern sich unerwartet positiv über den E-Sport, wodurch eine Annäherung von traditionellem und elektronischem Sport angedeutet werden soll. Darüber hinaus greifen die Filmschaffenden auf Inszenierungsmuster des Fernsehens zurück wie die rezipientengerechte Visualisierung der Sportausrüstung von „Dendi“, „HyHy“ und „Fear“ sowie die Anpassung der Sportstätte, im Falle des Turniers The International einer Kölner Messehalle, an mediale Bedingungen. Die folgenden Kapitel 4.3.2.4. und 4.3.2.5. befassen sich mit der Analyse von Technik-Inszenierungen in der Dokumentation „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016), die der öffentlich-rechtliche Fernsehsender ARD im Rahmen der „Sportschau“ zeigte. Ein Zwischenfazit hierzu lässt sich in Kapitel 4.3.2.6. finden.

4.3.2.4. Fernsehcharakteristika von „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (Deutschland 2016)

Die Dokumentation „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) visualisiert in ihrer Technik-Inszenierung insbesondere die Sportausrüstung der Mannschaftskapitäne Berk „Gilius“ Demir (FC Schalke 04, Deutschland) und Kuro „KuroKy“ Takhasomi (Team Liquid, Deutschland) rezipientengerecht, kommentiert diese jedoch lediglich teilweise. So stellen die Fernsehschaffenden das PC-basierte Dispositiv von „Gilius“ insbesondere einen Monat nach dem Abstieg seiner Mannschaft in die zweite Liga dar. Nah- und Großaufnahmen zeigen Hardware-Komponenten, Interfaces und den damit ausgestatteten Gaming-Bereich (vgl. Abbildung 22, links), während „Gilius“ in der Wohnung seiner Eltern League of Legends spielt und in Interviewsequenzen über seine weitere Karriere als professioneller E-Sportler spricht.⁶⁷⁶ In der ursprünglichen E-Sportmannschaft des FC Schalke 04 darf letztendlich lediglich Etienne „Steve“ Michels verbleiben. In einem mehrtägigen Probetraining testet der Bundesligist potentielle Neumitglieder; auffällig ist die häufige Einblendung der vom FC Schalke 04 bereitgestellten Sportausrüstung, wohl um die körperliche Leistungsfähigkeit der

⁶⁷⁶ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:33:29–00:34:29.

Spieler zu visualisieren.⁶⁷⁷ Das PC-basierte Dispositiv von „KuroKy“ wiederum stellen die Fernsehschaffenden insbesondere im Rahmen eines gemeinsamen Trainingsaufenthalts in einem holländischen Bootcamp dar und blenden in Nah- und Großaufnahmen Hardware-Komponenten, Interfaces und den damit ausgestatteten Gaming-Bereich ein. Währenddessen berichtet „KuroKy“ über die Entwicklung der E-Sport-Szene: Zunächst „gab [es] kleinere Turniere, man hat um ein paar Headsets und Mäuse gespielt“.⁶⁷⁸ Inzwischen kämpfen die Mannschaften im Rahmen von (inter)nationalen E-Sportevents um Preisgelder in Millionenhöhe, die Sportausrüstung (wie diejenige im holländischen Bootcamp) wird von Sponsoren zur Verfügung gestellt (vgl. Abbildung 22, rechts).⁶⁷⁹ Die jeweilige Sportausrüstung darf somit als Ausdruck der Professionalisierung verstanden werden und muss in Training und Wettbewerb höchsten Qualitätsansprüchen gerecht werden.

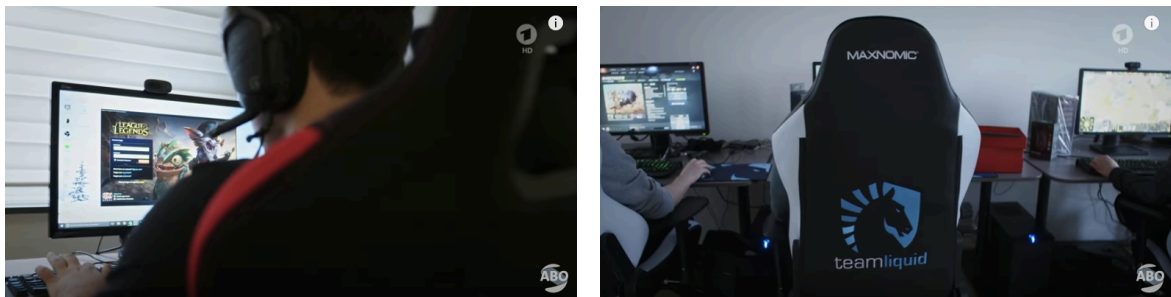


Abbildung 22: Gilius vor dem Monitor (links). Team Liquid an gesponserten E-Sport-Dispositiven (rechts). Quelle: eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar (D 2016), 00:33:58 (links), 00:10:20 (rechts).

Daneben thematisiert die Dokumentation „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) in ihrer Technik-Inszenierung die Anpassung der Sportstätte, beispielsweise im Falle der ESL One die Frankfurter Commerzbank Arena, an mediale Bedingungen. Im traditionellen Sport akzeptierten Sportorganisationen insbesondere im Zuge von Fernsehberichterstattung diverse architektonische Vorschläge zum (Um-)Bau der jeweiligen Sportstätte. Auch die Commerzbank Arena in Frankfurt am Main ist als Spielstätte des Bundesligisten Eintracht Frankfurt insbesondere auf die Bedingungen einer Fernsehberichterstattung ausgelegt. Im Rahmen des hochdotierten DotA 2-Turniers ESL One verwandelte deren Veranstalter, die Electronic Sports League (kurz ESL), das Fußballstadion in die „größte Gaming-Arena Europas“⁶⁸⁰ und konzentrierte sich vielmehr auf eine Live-Übertragung vor Ort sowie in den Neuen Medien. So bestuhlte die Electronic Sports League die eigentliche Rasenfläche für die erwarteten 20.000 Zuschauer. Diese konnten das Spielgeschehen über eine Großbildleinwand

⁶⁷⁷ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:44:47–00:47:24.

⁶⁷⁸ ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:09:30–00:09:34.

⁶⁷⁹ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:07:24–00:09:53.

⁶⁸⁰ ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:25:13–00:25:19.

verfolgen, die über der Bühne angebracht wurde (vgl. Abbildung 23, rechts bzw. links). Diverse Kameras fingen die Veranstaltung zudem für die Rezipienten in den Neuen Medien ein.⁶⁸¹ Analog zur Sportberichterstattung ist Ziel dieser Stadionnutzung, das sportliche Geschehen in der Nähe vorab festgelegter Kamera- und Mikrofonpositionen zu verdichten, wodurch sich für Medienschaffende vor Ort der Aufwand einer Übertragung per Livestream reduziert. Das Wissen um Kameras und weitere mediale Präsenz scheint auch das Verhalten der teilnehmenden DotA 2-Profis zu beeinflussen, indem diese beispielsweise mit einstudierten Posen auf die Ankündigung des Moderators reagieren.⁶⁸²

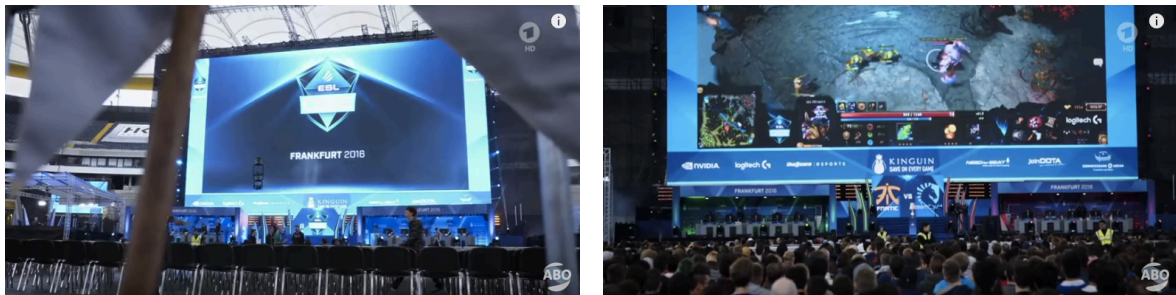


Abbildung 23: Von der bestuhlten Rasenfläche... (links). ...zur „größten Gaming-Arena Europas“ (rechts).

Quelle: eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar (D 2016), 00:25:23 (links), 00:26:56 (rechts).

Die Dokumentation „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) greift in ihrer Aufbereitung des visuell wahrnehmbaren E-Sportgeschehens auf technische (und künstlerische) Möglichkeiten wie diverse Einstellungsgrößen, Kamera- und Objektbewegungen, Kameraperspektiven, Inserts und die Bildmischung zurück. So werden beispielsweise den Rezipienten der ESL One durch die Einstellungsgröße des Fernsehbilds weitreichendere Einblicke gewährt als den Zuschauern vor Ort in der Frankfurter Commerzbank Arena. Die Zuschauer vor Ort erleben die ESL One insbesondere über eine Großbildleinwand, die über der Bühne positioniert ist; diese zeigt jedoch vor allem das reine Spielgeschehen. Die DotA 2-Profis selbst befinden sich auf der am Fuße des Fußballstadions platzierten Bühne und sitzen mit dem Rücken zur Leinwand.⁶⁸³ Den Fernsehrezipienten werden sportliche (Inter-)Aktionen und deren Details hingegen anhand der Halbnahen (z. B. Team Liquid konzentriert im Halbfinale gegen den US-amerikanischen Erzrivalen OG⁶⁸⁴) (vgl. Abbildung 24, links) und Halbtotalen (z. B. Team Liquid verlässt nach der Niederlage gegen OG die Bühne⁶⁸⁵) präsentiert. In diesen beiden Einstellungsgrößen werden den Rezipienten zudem die (bisweilen einstudier-

⁶⁸¹ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:25:04–00:25:29.

⁶⁸² Vgl. z. B. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:27:31–00:27:48.

⁶⁸³ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:26:54–00:26:59.

⁶⁸⁴ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:27:54–00:27:56.

⁶⁸⁵ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:28:28–00:28:40.

ten) Verhaltensweisen von Team Liquid nahe gebracht. Etwaige Übertreibungen in der Selbstinszenierung können wiederum durch Nah- und Großaufnahmen entlarvt werden, während beispielsweise vor Anspannung abgekaute Fingernägel⁶⁸⁶ oder ein vor Enttäuschung hängengelassener Kopf⁶⁸⁷ als Authentizitätsbeweis gelten können. Letzteres ist etwa bei den Mannschaftsmitgliedern des FC Schalke 04 im Rahmen der europäischen League of Legends Championship Series in Berlin zu beobachten. Auffällig ist, dass den Rezipienten kaum die Gefühlslage von Kuro „KuroKy“ Takhasomi und Berk „Gilius“ Demir nahe gebracht wird, beispielsweise in Sequenzen über deren Privatleben. Einzig die Freunde von „Gilius“ werden bei einem abendlichen Treffen in deren Heimatstadt Köln vorgestellt (vgl. Abbildung 24, rechts).⁶⁸⁸ Dennoch gelingt es den Fernsehschaffenden kaum, „KuroKy“ und „Gilius“ zu charakterisieren, die Identifikation der Rezipienten mit den Spielern zu erhöhen sowie die Dokumentation jenseits des Spielgeschehens zu emotionalisieren.

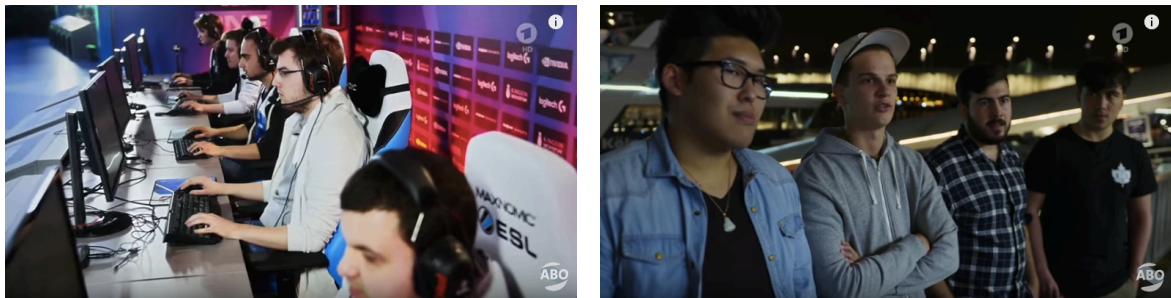


Abbildung 24: Perspektive der Fernsehrezipienten (links). Seltener Einblick in Gilius' Privatleben (rechts). Quelle: eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar (D 2016), 00:28:19 (links), 00:31:41 (rechts).

Augenfällig ist zudem, dass die Fernsehschaffenden von „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) häufig Objektbewegungen wie die Zeitlupe einsetzen. Insbesondere vor dem Hintergrund der Frage „Was ist Sport?“ wiederholen die Fernsehschaffenden grobmotorische Einzelbewegungen traditioneller (Hoch-)Leistungssportler verlangsamt, wie etwa Laufen, Werfen oder Springen (vgl. Abbildung 25, links).⁶⁸⁹ Auch in der Sequenz über den Bundesligisten Borussia Mönchengladbach werden die Bewegungsabläufe innerhalb der Fußballmannschaft in Zeitlupe wiederholt.⁶⁹⁰ Obwohl in Frage gestellt wird, ob ein Triathlet mehr Sportler als ein Formel 1-Fahrer sei, ästhetisieren die Fernsehschaffenden zugleich die grobmotorischen Bewegungen traditioneller Spitzensportler. Daneben nutzen die Fernsehschaffenden Zeitlupen, um das E-Sportgeschehen zu emotionalisieren. So sollen durch die Zeitlupe

⁶⁸⁶ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:19:29–00:19:31.

⁶⁸⁷ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:20:06–00:20:13.

⁶⁸⁸ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:30:35–00:32:03.

⁶⁸⁹ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:15:39–00:16:01.

⁶⁹⁰ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:21:51–00:22:08.

unter anderem bewegende Momente wie der Einzug von Team Liquid (und damit des Favoriten) bei der ESL One⁶⁹¹ sowie die Atmosphäre bei der vom FC Schalke 04 anvisierten League of Legends-Weltmeisterschaft⁶⁹² transportiert werden. Weitaus seltener werden hingegen Kamerabewegungen wie der Zoom eingesetzt, wodurch die Fernsehschaffenden unter anderem das Logo der europäischen League of Legends-Liga LCS (kurz für League of Legends Championship Series)⁶⁹³ oder die Bühne der ESL One⁶⁹⁴ näher heranholen und so die Aufmerksamkeit des Rezipienten auf den jeweils aktuellen Schauplatz lenken. Zur Dynamisierung (und bisweilen auch zur Dramatisierung) greifen die Fernsehschaffenden wiederum auf die Bildmischung zurück. Vor allem die Sequenzen über die ESL One in der Frankfurter Commerzbank Arena sowie die europäische LCS in Berlin erweisen sich (naturgemäß) als deutlich schnittlastiger als die jeweiligen Interviewsequenzen. Dabei scheinen beispielsweise die Schnitte im Verlauf der europäischen LCS zuzunehmen, wodurch die Zuspitzung des Abstiegskampfes sowie die Zersplitterung der E-Sportmannschaft des FC Schalke 04 in fünf Einzelkämpfer⁶⁹⁵ betont werden soll. Darüber hinaus suggerieren die Fernsehschaffenden über die Kameraperspektive räumliche Nähe zum E-Sportgeschehen und vermitteln den Rezipienten insbesondere den Eindruck, Teil des Publikums vor Ort⁶⁹⁶ bzw. Teil der jeweiligen E-Sportmannschaften⁶⁹⁷ (vgl. Abbildung 25, rechts) zu sein.

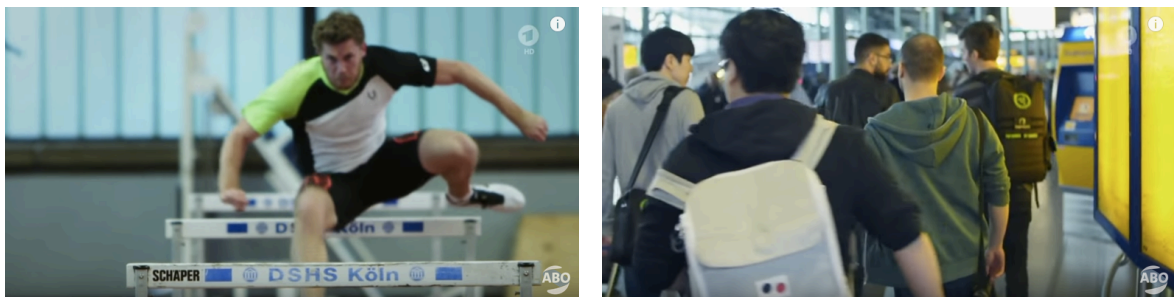


Abbildung 25: Hürdenläufer als idealtypische Sportler? (links). Unterwegs mit Team Liquid (rechts).

Quelle: eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar (D 2016), 00:15:48 (links), 00:07:09 (rechts).

Neben Spannung und Unterhaltung sind auch die Fernsehschaffenden von „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) im Sinne des sog. Infotainments bestrebt, interessierten Rezipienten zusätzliche Informationen zum visuell wahrnehmbaren E-Sportgeschehen zu bieten und dessen Verständnis zu erleichtern. Ersteres erreichen die Fernsehschaffenden

⁶⁹¹ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:27:31–00:27:48.

⁶⁹² Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:04:23–00:04:54.

⁶⁹³ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:16:57–00:16:58.

⁶⁹⁴ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:27:53–00:27:54.

⁶⁹⁵ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:32:37–00:32:43.

⁶⁹⁶ Vgl. z. B. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:25:38–00:25:40.

⁶⁹⁷ Vgl. z. B. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:06:54–00:07:17.

den unter anderem durch die Einblendung von Name und Funktion der Beteiligten⁶⁹⁸, Mannschaftsaufstellungen (z. B. des FC Schalke 04⁶⁹⁹) sowie animierten Grafiken (z. B. zu den steigenden Umsätzen der Video- und Computerspieleindustrie, zur Bedeutung des deutschen Marktes innerhalb Europas oder zur Höhe der Preisgelder im Vergleich zum traditionellen Spitzensport⁷⁰⁰) (vgl. Abbildung 26, links); Letzteres beispielsweise durch anschauliche Erklärungen zu den Spielprinzipien der Echtzeit-Strategiespiele *League of Legends* und *DotA 2*⁷⁰¹, aber auch durch einen Überblick über die Video- und Computerspielegeschichte sowie populäre Titel des E-Sports⁷⁰² (vgl. Abbildung 26, rechts) und diverse Interviewsequenzen. Einmalig bedienen sich die Fernsehschaffenden wiederum einer Bildteilung und blenden von einem Etappensieg im Abstiegskampf auf die erleichterten Mitglieder des FC Schalke 04 über.⁷⁰³ Darüber hinaus greift die Dokumentation „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) in ihrer Aufbereitung des auditiv wahrnehmbaren E-Sportgeschehens auf technische (und künstlerische) Möglichkeiten wie die Vertonung mit Sprache und Musik zurück. Zu dessen Gunsten nehmen die Fernsehschaffenden jedoch zumeist die jeweilige Geräuschkulisse zurück, wodurch es ihnen bisweilen nicht gelingt, die Atmosphäre vor Ort bei der ESL One in Köln sowie der europäischen LCS in Berlin vollständig zu transportieren und den Eindruck von räumlicher Nähe zu verstärken. Falls dennoch Geräusche eingesetzt werden, verhalten sich Bild und Ton in der Regel asynchron.

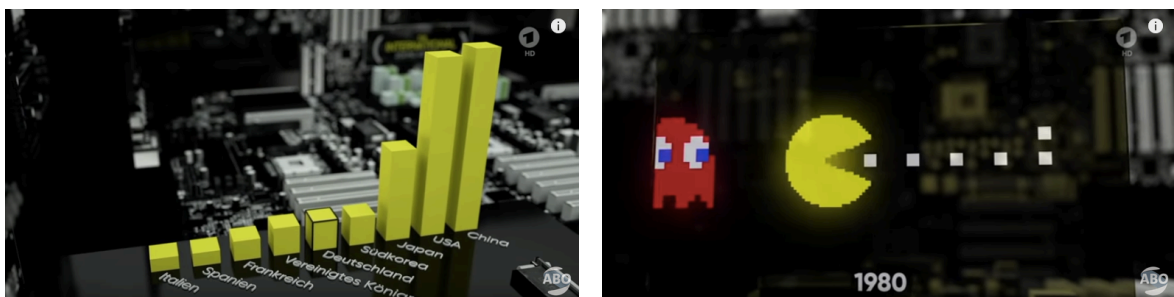


Abbildung 26: Animationen als Zusatzinformation (links). Spielegeschichte zur Verständniserleichterung (rechts). Quelle: eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar (D 2016), 00:38:17 (links), 00:05:44 (rechts).

Hinsichtlich der Vertonung mit Musik wiederum unterlegen die Fernsehschaffenden von „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) die vom FC Schalke 04 sowie von Team Liquid bestrittenen *League of Legends*- bzw. *DotA 2*-Turniere mit schnellerer Mu-

⁶⁹⁸ Vgl. z. B. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:04:08.

⁶⁹⁹ Vgl. z. B. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:17:28.

⁷⁰⁰ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:37:44–00:38:44.

⁷⁰¹ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:03:26–00:03:52, 00:08:17–00:08:28.

⁷⁰² Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:05:35–00:06:30.

⁷⁰³ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:18:59–00:19:08.

sik, während beispielsweise bei Wiederholungen in Zeitlupe langsamere Musik dominiert. Ziel dessen ist es, die Dynamisierung wie auch die Emotionalisierung und Ästhetisierung des E-Sportgeschehens bzw. des traditionellen Spitzensports zu verstärken. Gegenüber der Sprache verhält sich sowohl langsamere wie auch schnellere Musik dezent und ordnet sich dieser unter. Auffällig ist zudem, dass die Musik bei Interviewsequenzen aussetzt und mitunter auch als Zäsur genutzt wird. Beispielsweise erklären die Fernsehschaffenden im Rahmen eines Aufenthalts von Team Liquid in einem holländischen Bootcamp das Spielprinzip von Dota 2 und kehren anschließend (musikalisch angekündigt) zu den Trainingsaktivitäten der Mannschaft zurück.⁷⁰⁴ Sprache hingegen differenziert sich unter anderem aus in Anmoderationen (z. B. zur Vorstellung der E-Sportmannschaft des FC Schalke 04 im Rahmen der europäischen LCS)⁷⁰⁵, Kommentierungen des Spielgeschehens bei der europäischen LCS und der ESL One im Stile eines traditionellen Sportkommentars⁷⁰⁶ sowie diverse Interviews mit „Gilius“ und „KuroKy“, den Freunden von „Gilius“, den Verantwortlichen des FC Schalke 04 (wie Ex-Profifußballer und E-Sportenthusiasten Tim Reichert) (vgl. Abbildung 27, links) sowie weiteren Akteuren der E-Sport- und Sportlandschaft. Insbesondere verstärkt die Kommentierung des Spielgeschehens den Eindruck von Spannung, Dramatik und Unterhaltung, indem die jeweiligen Sprecher den beteiligten Parteien ein gewisses Konfliktpotential unterstellen und je nach Situation ihre Stimmlage, ihr Sprechtempo und die Lautstärke variieren. Zu Hören sind Originalkommentare der jeweiligen Live-Übertragungen in den Neuen Medien (vgl. Abbildung 27, rechts). Die Vertonung mit Sprache wird durch einen Voice-Over-Erzähler komplettiert, der durch die Dokumentation führt.

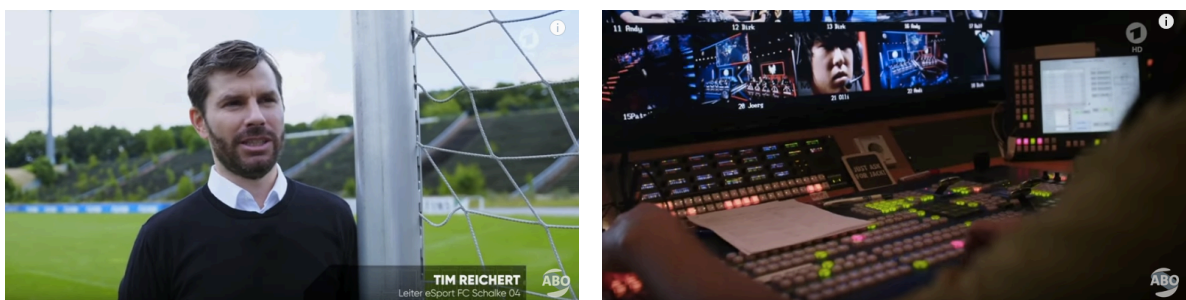


Abbildung 27: Ehemaliger Fußballer im Interview (links). In der Regie der europäischen „LCS“ (rechts).
 Quelle: eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar (D 2016), 00:04:07 (links), 00:17:20 (rechts).

⁷⁰⁴ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:08:17–00:08:58.

⁷⁰⁵ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:17:20–00:17:29.

⁷⁰⁶ Vgl. z. B. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:19:37–00:19:58, 00:28:09–00:28:18.

4.3.2.5. Filmanleihen in „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (Deutschland 2016)

Zu guter Letzt gestalten die Fernsehschaffenden von „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) die durch vielfältige technische (und künstlerische) Aufbereitung geschaffene E-Sportwirklichkeit als kohärente Narration aus, wenn auch nur teilweise. So beleuchtet die Dokumentation primär die Popularität, das ökonomische Potential und die Professionalisierung des E-Sports in Deutschland. Erst in zweiter Linie beabsichtigen die Fernsehschaffenden, den Rezipienten im Rahmen der Debütsaison des Jahres 2016 bzw. dessen Profialltags Geschichten über die League of Legends- und DotA 2-Spieler Berk „Gilius“ Demir (FC Schalke 04, Deutschland) bzw. Kuro „KuroKy“ Takhasomi (Team Liquid, Deutschland) zu erzählen. Die Narration entfaltet sich jeweils entlang des Konfliktgefüges „Selbstbild/ Rolle vs. Sportliche Ambitionen“. Das Konfliktgefüge wiederum ist in verschiedenste Themenkomplexe eingebettet; im Falle von „Gilius“ in ein Abstiegsdrama sowie bei „KuroKy“ in eine Sportlerlegende (vgl. Kapitel 4.3.1.5.). Ziel dessen ist es unter anderem, die Attraktivität der E-Sport-Szene für Bundesligisten darzulegen, die Lukrativität des Profidaseins zu beleuchten, die Funktion von „Gilius“ und „KuroKy“ als Wirtschaftsfaktoren aufzuzeigen und innerhalb breiter Bevölkerungsschichten eine Legitimierung des E-Sports als Sportart im traditionellen Sinne zu plausibilisieren. Im Fokus der Narration von „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) stehen somit weniger „Gilius“ und „KuroKy“ als Person an sich, als vielmehr deren ambivalente Beziehungen zu den Verantwortlichen des FC Schalke 04 bzw. den Fans von Team Liquid sowie ungewisse Verläufe wie der Ausgang der europäischen LCS in Berlin bzw. der ESL One in Frankfurt. In der Regel verläuft die Narrativisierung der E-Sportwirklichkeit wie auch die Inszenierung des E-Sportlerkörpers (vgl. Kapitel 4.3.1.), die rezipientengerechte Visualisierung von Sportausrüstung, die Anpassung von Sportstätten an mediale Bedingungen sowie die Aufbereitung des E-Sportgeschehens unmerkelt von den Rezipienten audiovisueller Massenmedien.

Anhand von Körper-Inszenierungen (vgl. Kapitel 4.3.1.) und Technik-Inszenierungen (vgl. aktuelles Kapitel 4.3.2.) bieten die Fernsehschaffenden von „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) den Rezipienten eine E-Sportwirklichkeit, die realer als die zu Grunde liegende Realität (sprich des Erlebnisses in der Berliner bzw. Frankfurter Sportstätte) zu sein scheint. So produzieren die Fernsehschaffenden insbesondere eine E-Sportwirklichkeit maximaler Ästhetik, Unterhaltung, Dynamik, Dramatik, Spannung, Information sowie teilweiser Emotion und Nähe. Aus dem Angebot dieser und weiterer hyperrealer E-Sportwirk-

lichkeiten erzeugen wiederum die Film- und Fernsehrezipienten ihre individuellen Wirklichkeitsentwürfe. An sich enthalten die von den Medienschaffenden angebotenen E-Sportwirklichkeiten weder Information, Sinn oder Bedeutung, vielmehr werden ihnen diese erst von den jeweiligen Rezipienten verliehen. Ob also E-Sport in Deutschland als Sportart im traditionellen Sinne angesehen wird, hängt nicht allein von den jeweiligen Medienschaffenden ab, wohl aber von der Färbung ihrer Wirklichkeitsentwürfe. Die Dokumentation „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) wurde vom öffentlich-rechtlichen Fernsehsender ARD im Rahmen der „Sportschau“ produziert. Dieser steht der E-Sport-Szene nicht nahe, weshalb auch von einer Fremdinszenierung gesprochen werden kann. Zur Präsentation der Thematik greifen die Fernsehschaffenden (bewusst?) auf ein etabliertes Sportformat zurück. Bis dato gilt das Fernsehen als Leitmedium der Sportberichterstattung, während sich der E-Sport und dessen Akteure als eine zum traditionellen Sport gleichwertige Sportart verstehen. E-Sportinhalte in einem etabliertem Sportformat können daher in besonderem Maße Aufschluss über die Akzeptanz des E-Sports als Sportart im traditionellen Sinne geben. Die Fernsehschaffenden wiederum scheinen den E-Sport aus weitgehendem Eigeninteresse als Sportart im traditionellen Sinne aufzubereiten; gilt es doch, eine Zielgruppe digitalaffiner, junger Männer anzusprechen, die ansonsten über klassische Massenmedien kaum mehr zu erreichen ist. Auf Grund dessen sind neutrale bis positiv gefärbte Wirklichkeitsentwürfe zu erwarten. Im Laufe von „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) ziehen die Fernsehschaffenden Parallelen zum traditionellen Sport, insbesondere zu Sportarten mit feinmotorischen Sportlerbewegungen. Analog zu traditionellen (Hoch-)Leistungssportlern verfügen professionalisierte E-Sportler laut des Sportwissenschaftlers Ingo Froböse ferner über taktische und interaktive Fähigkeiten sowie über eine hohe Aktions- und Reaktionsgeschwindigkeit⁷⁰⁷; die Profifußballer Patrick Herrmann und Julian Korb würdigen zudem die zeitintensiven Trainingsaktivitäten von Pro Gamern.⁷⁰⁸

Auch hinsichtlich ihrer körperlichen und mentalen Belastung ähneln professionalisierte E-Sportler traditionellen Spitzensportlern: So liegt ihr Cortisolspiegel (und damit der Stresspegel) in Wettbewerbssituationen ungefähr auf dem Niveau von Rennfahrern; der Puls und die Herzfrequenz (von 160 bis 180 Schlägen pro Minute) wiederum bewegen sich auf dem Niveau von Läufern. Die Fernsehschaffenden reichern ihre Darstellung mit Interviewsequenzen an und lassen insbesondere renommierte Wissenschaftler (wie z. B. den Sportwissenschaftler

⁷⁰⁷ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:16:00–00:16:32.

⁷⁰⁸ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:23:57–00:24:20.

Ingo Froböse), Entscheidungsträger (wie z. B. Tim Reichert, Leiter der E-Sportabteilung des FC Schalke 04) oder vermeintliche Kritiker digitaler Spieler (wie z. B. Patrick Herrmann und Julian Korb, Profifußballer des Bundesligisten Borussia Mönchengladbach) zu Wort kommen. So spricht sich Ingo Froböse für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne aus und prophezeit, dass in Deutschland „bald [...] 80 Millionen Menschen [wissen], dass es E-Sport gibt und was es ist.“⁷⁰⁹ Tim Reichert wiederum wird deutlich konkreter und schätzt, dass elektronischer Sport in spätestens fünf Jahren in der Mitte der Gesellschaft angekommen ist.⁷¹⁰ Die vermeintlichen Kritiker Patrick Herrmann und Julian Korb hingegen entpuppen sich als begeisterte Spieler der Fußballsimulation FIFA und räumen ein, dass E-Sport zwar „schon etwas anderes [ist], als wir es [...] auf dem Platz tun, aber es ist auf jeden Fall auch eine Art Sport“.⁷¹¹ Äußern sich vermeintliche Kritiker wie traditionelle Sportler positiv über den E-Sport, so kann dies eine Annäherung von traditionellem und elektronischem Sport andeuten. Ferner können wohlwollende Äußerungen von Wissenschaftlern und Entscheidungsträgern der Sportlandschaft auf eine (erste) Akzeptanz des E-Sports als Sportart seitens Wissenschaft und Sport(wirtschaft) hinweisen. Auch das Interviewen in sportlicher Umgebung (wie z. B. Tim Reichert auf dem Fußballplatz⁷¹²) verstärkt ebenjene Eindrücke. Nichtsdestotrotz stellen die Fernsehschaffenden von „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) elektronischen Sport tendenziell als defizitäre Sportart dar, die längst noch nicht so professionell aufgestellt ist wie vergleichbare Sportarten. So offenbaren die vom FC Schalke 04 initiierten sportmedizinischen Tests, dass Berk „Gilius“ Demir (wie wohl etliche andere Pro Gamer) „vom Fitnesszustand eines Bundesliga-Profis [...] meilenweit entfernt“ ist.⁷¹³ Darunter kann laut Tim Reichert letztendlich auch die spielerische Leistung leiden.

Ein weiteres Defizit stellt laut des Sportwissenschaftlers Ingo Froböse die oftmals ungesunde Ernährung professionalisierter E-Sportler dar, die bei Weitem nicht zu deren körperlicher und mentaler Belastung passe. Daneben bemängelt der Sportökonom Sascha Schmidt häufige (Spieler- und Trainer-)Wechsel sowie eine bisweilen unstrukturierte Vorgehensweise⁷¹⁴; zudem ließen sich fehlende Ersatzspieler wie im Krankheitsfall von Adrian „Fata“ Trinks (Team Liquid, Deutschland) ergänzen. Hinsichtlich dieser Defizite kann die E-Sport-Szene vom traditionellen Sport lernen, wie etwa durch die Integration von Ausgleichssport oder Fitnesstrai-

⁷⁰⁹ ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:16:48–00:16:52.

⁷¹⁰ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:04:18–00:04:23.

⁷¹¹ ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:24:04–00:24:08.

⁷¹² Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:03:52–00:04:23.

⁷¹³ ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:11:57–00:12:01.

⁷¹⁴ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar*, 00:10:56–00:11:12.

ning in den Profialltag⁷¹⁵ oder die Einhaltung eines strikten Ernährungsplans⁷¹⁶. Bundesligisten wie der FC Schalke 04 können dem E-Sport laut Sascha Schmidt als Vorbild dienen und eine Professionalisierung beschleunigen.⁷¹⁷ Während die Fernsehschaffenden signalisieren, dass der E-Sport zur Weiterentwicklung traditionellen Sport benötigt, scheint dieser umgekehrt ebenfalls auf den elektronischen Sport angewiesen zu sein: Durch den Einstieg in den E-Sport kann der Bundesligist FC Schalke 04 eine Zielgruppe digitalaffiner, junger Männer ansprechen, die ansonsten für Sportvereine und Werbetreibende kaum mehr zu erreichen ist.⁷¹⁸ Eigenen Angaben zu Folge sind die E-Sportcommunity und -events nahe am Kerngeschäft des FC Schalke 04, zudem sei E-Sport für den FC Schalke 04 insbesondere auf Grund von dessen Marktwachstum attraktiv.⁷¹⁹ Denn: Der deutsche Markt für Video- und Computerspiele ist rund vier Milliarden Euro schwer, die Umsätze der Bundesliga hingegen belaufen sich auf ca. 2,6 Milliarden Euro.⁷²⁰ Der FC Schalke 04 scheint sich somit aus weitgehend ökonomischem Interesse für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne auszusprechen. Dies wird auch an Berk „Gilius“ Demir und dessen Mannschaftskollegen offensichtlich, die anscheinend lediglich als Wirtschaftsfaktoren fungieren. Nach deren Abstieg in die zweite Liga tauscht der Bundesligist die Mitglieder seiner E-Sportmannschaft (bis auf Einen) gegen vermeintlich gewinnbringendere Spieler aus. Trotz des Misserfolgs in der Debütsaison kündigt der FC Schalke 04 an, an seinen Plänen im E-Sport festzuhalten: „Andere Vereine werden nachziehen, um sich auch ein Stück von diesem lukrativen Kuchen zu sichern.“⁷²¹

4.3.2.6. Zwischenfazit zu „eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar“ (Deutschland 2016)

In seinen Ausführungen verfolgte das aktuelle Kapitel 4.3.2. das Forschungsziel, die Technik-Inszenierungen der E-Sportdarstellung (insbesondere in Film und Fernsehen) einer eingehenden Medienanalyse zu unterziehen und anhand ausgewählter Beispiele („Free to Play“, Valve Corporation, USA 2014 bzw. „eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar“, ARD Sportschau, Deutschland 2016) vorzustellen. Hinsichtlich einer erfolgversprechenden Medialisierung des E-Sports in Deutschland passen Medienschaffende die E-Sportinhalte an die Bedingungen des jeweiligen Mediums an und inszenieren den E-Sport wie auch seine professiona-

⁷¹⁵ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar*, 00:13:02–00:13:22.

⁷¹⁶ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar*, 00:47:54–00:48:12.

⁷¹⁷ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar*, 00:11:12–00:11:27.

⁷¹⁸ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar*, 00:21:08–00:21:32.

⁷¹⁹ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar*, 00:04:02–00:04:12.

⁷²⁰ Vgl. ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar*, 00:37:29–00:37:44.

⁷²¹ ARD Sportschau 2016, *eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar*, 00:49:05–00:49:09.

lisierten Spieler nach dem Vorbild klassischer Sportberichterstattung. Insofern schließt das vierte Hauptkapitel mit der Beantwortung folgender Forschungsfrage 2: „Wie wird der E-Sport in der medialen Darstellung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert?“. Dabei wurde folgende These 2 aufgestellt: „Die Medienschaffenden inszenieren professionalisierte E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bis hin zu Sporthelden und schaffen durch technische (und künstlerische) Aufbereitung eine eigene E-Sportwirklichkeit“. Zur Verdeutlichung der Parallelen wurde in Kapitel 4.2.1. und Kapitel 4.2.2. ebenfalls auf gängige Inszenierungsmuster in der Sportberichterstattung eingegangen. Im Fokus der Betrachtungen standen dabei jeweils der traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bzw. der professionalisierte E-Sportler. Den Erkenntnissen der Analyse von „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) zu Folge⁷²² greifen die Fernsehschaffenden auf TV-Inszenierungsmuster zurück wie die rezipientengerechte Visualisierung der Sportausrüstung von Berk „Gilius“ Demir (FC Schalke 04, Deutschland) und Kuro „KuroKy“ Takhasomi (Team Liquid, Deutschland) sowie die Anpassung der Sportstätte, beispielsweise im Falle der ESL One die Frankfurter Commerzbank Arena, an mediale Bedingungen. Darüber hinaus greifen die Fernsehschaffenden in ihrer Aufbereitung des visuell wahrnehmbaren E-Sportgeschehens auf technische (und künstlerische) Möglichkeiten wie diverse Einstellungsgrößen, Kamera- und Objektbewegungen, Kameraperspektiven, Inserts sowie die Montage zurück und schaffen eine eigene E-Sportwirklichkeit, die sich durch Ästhetik, Unterhaltung, Dynamik, Dramatik, Spannung, Information, Nähe und teilweiser Emotion auszeichnet.

Letzteres begründet sich darin, dass den Rezipienten kaum die Gefühlslage von Kuro „KuroKy“ Takhasomi und Berk „Gilius“ Demir nahe gebracht wird, beispielsweise in Sequenzen über deren Privatleben. Einzig die Freunde von „Gilius“ werden bei einem abendlichen Treffen in deren Heimatstadt Köln vorgestellt. Dennoch gelingt es den Fernsehschaffenden kaum, „KuroKy“ und „Gilius“ zu charakterisieren, die Identifikation der Rezipienten mit den Spielern zu erhöhen sowie die Dokumentation jenseits des Spielgeschehens zu emotionalisieren. In ihrer Aufbereitung des auditiv wahrnehmbaren E-Sportgeschehens greifen die Fernsehschaffenden zudem auf technische (und künstlerische) Möglichkeiten wie die Vertonung mit Sprache sowie Musik zurück und schaffen eine eigene E-Sportwirklichkeit, die die Ästhetisierung, Unterhaltung, Dynamisierung, Dramatisierung, Spannung, Information und (teilweise)

⁷²² Ein Zwischenfazit zu Technik-Inszenierungen in der E-Sportdokumentation „Free to Play“ (USA 2014) lässt sich in Kapitel 4.3.2.3. finden.

Emotionalisierung des visuell wahrnehmbaren E-Sportgeschehens verstärkt. Zu Gunsten von Sprache und Musik nehmen die Fernsehschaffenden zumeist die jeweilige Geräuschkulisse zurück, wodurch es ihnen bisweilen nicht gelingt, die Atmosphäre vor Ort vollständig zu transportieren und den Eindruck von räumlicher Nähe zu verstärken. Darüber hinaus greifen die Fernsehschaffenden auf Inszenierungsmuster des Films zurück und gestalten die durch vielfältige Aufbereitung geschaffene E-Sportwirklichkeit als kohärente Narration aus, wenn auch nur teilweise. So beleuchtet die Dokumentation primär die Popularität, das ökonomische Potential und die Professionalisierung des E-Sports in Deutschland. Erst in zweiter Linie beabsichtigen die Fernsehschaffenden, den Rezipienten im Rahmen der Debütsaison des Jahres 2016 bzw. dessen Profialltags Geschichten über die League of Legends- und DotA 2-Spieler Berk „Gilius“ Demir bzw. Kuro „KuroKy“ Takhasomi zu erzählen. Anhand von Körper-Inszenierungen (vgl. Kapitel 4.3.1.) und Technik-Inszenierungen (vgl. aktuelles Kapitel 4.3.2.) bieten die Fernsehschaffenden den Rezipienten eine E-Sportwirklichkeit, die realer als die zu Grunde liegende Realität (sprich des Erlebnisses in der Berliner bzw. Frankfurter Sportstätte) zu sein scheint. So produzieren die Fernsehschaffenden insbesondere eine E-Sportwirklichkeit maximaler Ästhetik, Unterhaltung, Dynamik, Dramatik, Spannung, Information sowie teilweiser Emotion und Nähe.

„eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar“ (D 2016) wurde vom öffentlich-rechtlichen Fernsehsender ARD im Rahmen der „Sportschau“ produziert. Dieser steht der E-Sport-Szene nicht nahe, weshalb auch von einer Fremdinszenierung gesprochen werden kann. Die Fernsehschaffenden scheinen den E-Sport aus weitgehendem Eigeninteresse als Sportart im traditionellen Sinne aufzubereiten; gilt es doch, eine Zielgruppe digitalaffiner, junger Männer anzusprechen, die ansonsten über klassische Massenmedien kaum mehr zu erreichen ist. Auf Grund dessen sind neutrale bis positiv gefärbte Wirklichkeitsentwürfe zu erwarten. Im Laufe der Dokumentation ziehen die Fernsehschaffenden unter anderem Parallelen zu traditionellen Sportarten mit feinmotorischen Sportlerbewegungen sowie zur körperlichen und mentalen Belastung traditioneller Spitzensportler. Die Fernsehschaffenden reichern ihre Darstellung mit Interviewsequenzen an und lassen insbesondere renommierte Wissenschaftler, Entscheidungsträger oder vermeintliche Kritiker digitaler Spieler (wie traditionelle Sportler) zu Wort kommen. Letztere äußern sich unerwartet positiv über den E-Sport, was eine Annäherung von traditionellem und elektronischem Sport andeuten kann. Ferner können wohlwollende Äußerungen von Wissenschaftlern und Entscheidungsträgern der Sportlandschaft auf eine (erste) Akzeptanz des E-Sports als Sportart seitens Wissenschaft und Sport(wirtschaft) hinweisen.

Nichtsdestotrotz stellen die Fernsehschaffenden E-Sport in puncto Leistungsfähigkeit, Ernährung und Struktur tendenziell als defizitäre Sportart dar, die längst noch nicht so professionell aufgestellt ist wie vergleichbare Sportarten. Während die Fernsehschaffenden signalisieren, dass der E-Sport zur Weiterentwicklung traditionellen Sport benötigt, scheint dieser umgekehrt ebenfalls auf den elektronischen Sport angewiesen zu sein: Durch den Einstieg in den E-Sport können Bundesligisten wie der FC Schalke 04 eine Zielgruppe digitalaffiner, junger Männer ansprechen, die ansonsten für Sportvereine und Werbetreibende kaum mehr zu erreichen ist. Bundesligisten scheinen sich somit aus weitgehend ökonomischem Interesse für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne auszusprechen.

4.4. Mediale Konstruktionsmechanismen von E-Sport als Sportart

In Bezug auf erfolgversprechende Strategien der Medialisierung des E-Sports befasste sich die vorliegende Arbeit mit der Verwertung des traditionellen und elektronischen Sports in gängigen Print-, Audiomedien, Audiovisuellen und Neuen Medien (vgl. Kapitel 4.1.), Körper- und Technik-Inszenierungen in der Sportberichterstattung (vgl. Kapitel 4.2.1. bzw. 4.2.2.) sowie Körper- und Technik-Inszenierungen in der E-Sportdarstellung (vgl. Kapitel 4.3.1. bzw. 4.3.2.). Während Kapitel 4.1. die Basis für weiterführende medienanalytische Betrachtungen schaffte, unterzogen die Kapitel 4.3.1. und 4.3.2. die Körper- bzw. Technik-Inszenierungen der E-Sportdarstellung (insbesondere in Film und Fernsehen) einer eingehenden Medienanalyse und stellten diese anhand ausgewählter Beispiele („Free to Play“, Valve Corporation, USA 2014 bzw. „eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar“, ARD Sportschau, Deutschland 2016)⁷²³ vor. Zur Verdeutlichung der Parallelen wurde in Kapitel 4.2.1. und 4.2.2. ebenfalls auf gängige Inszenierungsmuster in der Sportberichterstattung eingegangen. Zudem beschäftigte sich die vorliegende Arbeit eingangs mit den Grundzügen des sozio- und medienkulturellen Konstruktivismus⁷²⁴ (vgl. Kapitel 2.1.) sowie den Ausprägungen der medialen Darstellung unter konstruktivistischen Prämissen (vgl. Kapitel 2.2.). Dabei wurde folgende These 2 aufgestellt: „Die Medienschaffenden inszenieren professionalisierte E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bis hin zu Sporthelden und schaffen durch technische (und künstlerische) Aufbereitung eine eigene E-Sportwirklichkeit“. Im Fokus der Betrachtungen standen dabei jeweils die Dimensionen der Körperlichkeit und Technisierung, welchen

⁷²³ Die E-Sportdokumentation „Free to Play“ (USA 2014) dient als Beispiel einer Selbstinszenierung, die Dokumentation „eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar“ (D 2016) als Beispiel einer Fremdinszenierung.

⁷²⁴ In der sog. empirischen bzw. prozessualen Variante des sozio- und medienkulturellen Konstruktivismus finden neben latenten auch bewusste Wirklichkeitsentwürfe Berücksichtigung, die in diversen graduellen Abstufungen auftreten können. Eine bewusste Konstruiertheit der Wirklichkeitsentwürfe wird in der vorliegenden Arbeit auch als Inszenierung verstanden.

sowohl in medialer Hinsicht als auch hinsichtlich des Diskurses um eine offizielle Legitimierung des E-Sports als Sportart (vgl. Hauptkapitel 3) ein deutliches (Forschungs-)Interesse gilt. Das vierte Hauptkapitel schließt mit dem aktuellen Kapitel 4.4. In seinen Ausführungen verfolgt das aktuelle Kapitel daher das Forschungsziel, die theoretische Basis des zweiten Hauptkapitels (unter Berücksichtigung der Argumentationstendenzen des dritten Hauptkapitels) mit den medialen Konstruktionsmechanismen des vierten Hauptkapitels in einem Fazit zusammenzuführen sowie die folgende Forschungsfrage 2 zu beantworten: „Wie wird der E-Sport in der medialen Darstellung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert?“.

4.4.1. Strategien der Selbstinszenierung

Den Erkenntnissen der vorhergehenden Kapitel zu Folge inszenieren die Filmschaffenden von „Free to Play“ (USA 2014) den E-Sport wie auch seine professionalisierten Spieler nach dem Vorbild klassischer TV-Sportberichterstattung und greifen zudem auf dramaturgische Mittel wie diverse Konfliktgefüge und Themenkomplexe des Sportfilms zurück. So orientieren sich die Filmschaffenden in ihrer Inszenierung sowohl deutlich an althergebrachten Geschlechterrollen als auch an den Attributen traditioneller Sporthelden. Daneben stellen die Filmschaffenden das hochdotierte DotA 2-Turnier The International deutlich als Auseinandersetzung von und für Repräsentanten verschiedener Nationen dar, weniger als Wettkampf von und für E-Sportler. Analog zur klassischen Sportberichterstattung gehen die Filmschaffenden ebenfalls zurückhaltend mit vom Ideal abweichenden E-Sportlerkörpern um, wohingegen sie sich jedoch lediglich teilweise am idealisierten Erscheinungsbild des Sportlerkörpers orientieren. Dem traditionellen Sport immanenten Funktionen wie Völkerverständigung oder Gleichstellung der Geschlechter scheint dabei tendenziell weder die TV-Sportberichterstattung noch die filmische Darstellung in „Free to Play“ (USA 2014) gerecht werden zu können. Der E-Sport wird in „Free to Play“ (USA 2014) somit anhand von bisweilen politisch inkorrekten Körper-Inszenierungen als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert. Darüber hinaus bedienen sich die Filmschaffenden zur Schaffung einer eigenen E-Sportwirklichkeit diverser filmästhetischer Mittel und greifen zudem auf Inszenierungsmuster des Fernsehens zurück wie die rezipientengerechte Visualisierung von Sportausrüstung sowie die Anpassung der Sportstätte, im Falle des Turniers The International einer Kölner Messehalle, an mediale Bedingungen. So visualisieren die Filmschaffenden in ihrer Technik-Inszenierung die Sportausrüstung von Danil „Dendi“ Ishutin, Benedict „HyHy“ Lim und Clinton „Fear“ Loomis rezipientengerecht, kommentieren diese jedoch lediglich teilweise. Einzig mit dem PC-basierten Dispositiv von

„Fear“ scheinen sich die Filmschaffenden auf Grund von dessen vermeintlicher Unprofessionalität eingehender auseinanderzusetzen.

Einblendungen der Sportausrüstung von „HyHy“ und „Dendi“ hingegen scheinen zur Veranschaulichung von deren körperlicher und mentaler Leistungsfähigkeit zu dienen. Die Sportausrüstung professionalisierter E-Sportler wird somit als selbstverständlich dargestellt, ähnlich der Ausrüstung traditioneller (Hoch-)Leistungssportler in technologiegetriebenen Sportarten, deren Nähe der E-Sport in seiner Argumentation wiederholt betont. Neben der rezipientengerechten Visualisierung von Sportausrüstung und der Anpassung von Sportstätten an mediale Bedingungen sollen Technik-Inszenierungen in der vorliegenden Arbeit auch die technische (und künstlerische) Aufbereitung des visuell und auditiv wahrnehmbaren E-Sportgeschehens umfassen. Die durch vielfältige Aufbereitung geschaffene E-Sportwirklichkeit gestalten die Filmschaffenden als kohärente Narration aus. „Free to Play“ (USA 2014) begleitet die professionellen DotA 2-Spieler Danil „Dendi“ Ishutin (Na’Vi, Ukraine), Benedict „HyHy“ Lim (Scythe, Singapur) und Clinton „Fear“ Loomis (Online Kingdom, Europa) während des fünftägigen Turniers The International, das vom 17.-21. August 2011 in Köln stattfand. Für den ersten Platz wurde eine Million US-Dollar ausgelobt, das damals höchste Preisgeld aller Zeiten. Die Narration entfaltet sich jeweils entlang des Konfliktgefüges „E-Sportleidenschaft vs. Soziales Umfeld“. Das Konfliktgefüge wiederum ist in verschiedenste Themenkomplexe eingebettet; im Falle von „Dendi“ in ein Aufstiegsdrama, im Falle von „HyHy“ in eine Romanze und bei „Fear“ in ein Trennungsdrama. Anhand von Körper- und Technik-Inszenierungen bieten die Filmschaffenden den Rezipienten eine E-Sportwirklichkeit, die realer als die zu Grunde liegende Realität (sprich des Erlebnisses in der Kölner Messehalle) zu sein scheint. So produzieren die Filmschaffenden insbesondere eine E-Sportwirklichkeit maximaler Emotion, Involvierung, Unterhaltung, Dynamik, Dramatik, Spannung, Information und teilweiser Nähe. Letzteres begründet sich darin, dass die Filmschaffenden zu Gunsten von Musik und Sprache zumeist die jeweilige Geräuschkulisse zurücknehmen, wodurch es ihnen bisweilen nicht gelingt, die Atmosphäre vor Ort vollständig zu transportieren und den Eindruck von räumlicher Nähe zu verstärken.

Aus dem Angebot dieser und weiterer hyperrealer E-Sportwirklichkeiten erzeugen wiederum die Film- und Fernsehrezipienten ihre individuellen Wirklichkeitsentwürfe. An sich enthalten die von den Medienschaffenden angebotenen E-Sportwirklichkeiten weder Information, Sinn oder Bedeutung, vielmehr werden ihnen diese erst von den jeweiligen Rezipienten verliehen.

Ob also E-Sport in Deutschland als Sportart im traditionellen Sinne angesehen wird, hängt nicht allein von den jeweiligen Medienschaffenden ab, wohl aber von der Färbung ihrer Wirklichkeitsentwürfe. Die E-Sportdokumentation „Free to Play“ (USA 2014) wurde vom US-amerikanischen Softwareunternehmen Valve Corporation produziert. Dieses entwickelte auch das Echtzeit-Strategiespiel DotA 2 und steht der E-Sport-Szene nahe, weshalb von deren Filmschaffenden insbesondere positiv gefärbte Wirklichkeitsentwürfe zu erwarten sind. Die Filmschaffenden setzen in „Free to Play“ (USA 2014) die Argumentation der E-Sport-Szene als Sportart im traditionellen Sinne in einer Selbstinszenierung fort und kultivieren diverse Gegenargumentationen. Hinsichtlich Ersterem sind die Filmschaffenden unter anderem bestrebt, Parallelen zu traditionellen Mannschaftssportarten und sog. Denksportlern zu ziehen. Die Filmschaffenden stützen die Argumentation der E-Sport-Szene durch diverse Exkurse über die Verehrung von professionellen E-Sportlern in Asien. Hinsichtlich Letzterem lassen die Filmschaffenden sowohl die Familienmitglieder der begleiteten DotA 2-Profis „Dendi“, „HyHy“ und „Fear“ zu Wort kommen als auch vermeintliche Kritiker digitaler Spiele wie traditionelle Sportler. Diese äußern sich unerwartet positiv über den E-Sport, wodurch eine Annäherung von traditionellem und elektronischem Sport angedeutet werden soll. Der E-Sport wird in „Free to Play“ (USA 2014) somit anhand von rezipientengerecht visualisierten, narrativ ausgestalteten und positiv gefärbten Technik-Inszenierungen als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert.

4.4.2. Strategien der Fremdinszenierung

Weiteren Erkenntnissen der vorhergehenden Kapitel zu Folge inszenieren die Fernsehschaffenden von „eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar“ (D 2016) den E-Sport wie auch seine professionalisierten Spieler nach dem Vorbild klassischer TV-Sportberichterstattung und greifen zudem auf dramaturgische Mittel wie diverse Konfliktgefüge und Themenkomplexe des Sportfilms zurück. So orientieren sich die Fernsehschaffenden in ihrer Inszenierung sowohl deutlich an althergebrachten Geschlechterrollen als auch an den Attributen traditioneller Sporthelden. Daneben stellen die Fernsehschaffenden das von Team Liquid bestrittene DotA 2-Turnier ESL One deutlich als Auseinandersetzung von und für Repräsentanten verschiedener Nationen dar, weniger als Wettkampf von und für E-Sportler. „Gilius“ und dessen Mannschaftskollegen hingegen werden deutlich als Repräsentanten des Bundesligisten FC Schalke 04 dargestellt. Auffällig ist jedoch, dass sich die Fernsehschaffenden lediglich teilweise am idealisierten Erscheinungsbild des Sportlerkörpers orientieren sowie überraschend offen mit vom Ideal abweichenden E-Sportlerkörpern umgehen. Beispielsweise werden kri-

tische Themen wie Suchtgefährdung, Software-Doping sowie Defizite in der körperlichen Leistungsfähigkeit und Ernährung angeschnitten. Dem traditionellen Sport immanenten Funktionen wie Völkerverständigung oder Gleichstellung der Geschlechter scheint dabei tendenziell weder die TV-Sportberichterstattung noch die Darstellung in „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) gerecht werden zu können. Der E-Sport wird in „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) somit anhand von bisweilen politisch inkorrekten Körper-Inszenierungen als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert. Darüber hinaus bedienen sich die Fernsehschaffenden zur Schaffung einer eigenen E-Sportwirklichkeit diverser fernsehästhetischer Mittel und greifen zudem auf Inszenierungsmuster des Films zurück wie die Ausgestaltung der E-Sportwirklichkeit als kohärente Narration.

So thematisieren die Fernsehschaffenden die Anpassung der Sportstätte, beispielsweise im Falle der ESL One die Frankfurter Commerzbank Arena, an mediale Bedingungen und visualisieren insbesondere die Sportausrüstung der Mannschaftskapitäne Berk „Gilius“ Demir (FC Schalke 04, Deutschland) und Kuro „KuroKy“ Takhasomi (Team Liquid, Deutschland) rezipientengerecht, kommentieren diese jedoch lediglich teilweise. Einzig das PC-basierte Dispositiv von „KuroKy“ scheinen die Fernsehschaffenden in ihrer Technik-Inszenierung zu nutzen, um daran die Professionalisierung der E-Sport-Szene nachzuvollziehen. Einblendungen der Sportausrüstung von „Gilius“ sowie der vom FC Schalke 04 im Rahmen eines Probetrainings bereitgestellten Ausrüstung hingegen scheinen zur Veranschaulichung der körperlichen und mentalen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Spieler zu dienen. Die Sportausrüstung professionisierter E-Sportler wird somit als nebensächlich dargestellt, ähnlich wie Sportgeräte in der Realdefinition des Deutschen Olympischen Sportbunds (DOSB), in den von TIEDEMANN (2006) versammelten Nominaldefinitionen sowie im idealtypischen Sportverständnis nach HÄGELE (1982) wenig Berücksichtigung bzw. keine Erwähnung erfahren. Neben der rezipientengerechten Visualisierung von Sportausrüstung und der Anpassung von Sportstätten an mediale Bedingungen sollen Technik-Inszenierungen in der vorliegenden Arbeit auch die technische (und künstlerische) Aufbereitung des visuell und auditiv wahrnehmbaren E-Sportgeschehens umfassen. Die durch vielfältige Aufbereitung geschaffene E-Sportwirklichkeit gestalten die Fernsehschaffenden als kohärente Narration aus, wenn auch nur teilweise. „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) beleuchtet primär die Popularität, das ökonomische Potential und die Professionalisierung des E-Sports in Deutschland. Erst in zweiter Linie beabsichtigen die Fernsehschaffenden, den Rezipienten im Rahmen der Debütsaison des Jahres 2016 bzw. dessen Profialltags Geschichten über die League of Legends- und

DotA 2-Spieler Berk „Gilius“ Demir bzw. Kuro „KuroKy“ Takhasomi zu erzählen. Die Narration entfaltet sich jeweils entlang des Konfliktgefüges „Selbstbild/ Rolle vs. Sportliche Ambitionen“.

Das Konfliktgefüge wiederum ist in verschiedenste Themenkomplexe eingebettet; im Falle von „Gilius“ in ein Abstiegsdrama sowie bei „KuroKy“ in eine Sportlerlegende. Anhand von Körper- und Technik-Inszenierungen bieten die Fernsehschaffenden den Rezipienten eine E-Sportwirklichkeit, die realer als die zu Grunde liegende Realität (sprich des Erlebnisses in der Berliner bzw. Frankfurter Sportstätte) zu sein scheint. So produzieren die Fernsehschaffenden insbesondere eine E-Sportwirklichkeit maximaler Ästhetik, Unterhaltung, Dynamik, Dramatik, Spannung, Information sowie teilweiser Emotion und Nähe. Ersteres begründet sich darin, dass den Rezipienten kaum die Gefühlslage von „KuroKy“ und „Gilius“ nahe gebracht wird, beispielsweise in Sequenzen über deren Privatleben. Dadurch gelingt es den Fernsehschaffenden kaum, „KuroKy“ und „Gilius“ zu charakterisieren, die Identifikation der Rezipienten mit den Spielern zu erhöhen sowie die Dokumentation jenseits des Spielgeschehens zu emotionalisieren. Letzteres hingegen erklärt sich daraus, dass die Fernsehschaffenden zu Gunsten von Sprache und Musik zumeist die jeweilige Geräuschkulisse zurücknehmen, wodurch es ihnen bisweilen nicht gelingt, die Atmosphäre vor Ort vollständig zu transportieren und den Eindruck von räumlicher Nähe zu verstärken. Aus dem Angebot dieser und weiterer hyperrealer E-Sportwirklichkeiten erzeugen wiederum die Film- und Fernsehrezipienten ihre individuellen Wirklichkeitsentwürfe. An sich enthalten die von den Medienschaffenden angebotenen E-Sportwirklichkeiten weder Information, Sinn oder Bedeutung, vielmehr werden ihnen diese erst von den jeweiligen Rezipienten verliehen. Ob also E-Sport in Deutschland als Sportart im traditionellen Sinne angesehen wird, hängt nicht allein von den jeweiligen Medienschaffenden ab, wohl aber von der Färbung ihrer Wirklichkeitsentwürfe.

Die Dokumentation „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) wurde vom öffentlich-rechtlichen Fernsehsender ARD im Rahmen der „Sportschau“ produziert. Dieser steht der E-Sport-Szene nicht nahe, weshalb auch von einer Fremdinszenierung gesprochen werden kann. Die Fernsehschaffenden scheinen den E-Sport aus weitgehendem Eigeninteresse als Sportart im traditionellen Sinne aufzubereiten; gilt es doch, eine Zielgruppe digitalaffiner, junger Männer anzusprechen, die ansonsten über klassische Massenmedien kaum mehr zu erreichen ist. Auf Grund dessen sind neutrale bis positiv gefärbte Wirklichkeitsentwürfe zu erwarten. Im Laufe der Dokumentation ziehen die Fernsehschaffenden unter anderem Paralle-

len zu traditionellen Sportarten mit feinmotorischen Sportlerbewegungen sowie zur körperlichen und mentalen Belastung traditioneller Spitzensportler. Die Fernsehschaffenden reichern ihre Darstellung mit Interviewsequenzen an und lassen insbesondere renommierte Wissenschaftler, Entscheidungsträger oder vermeintliche Kritiker digitaler Spieler (wie traditionelle Sportler) zu Wort kommen. Letztere äußern sich unerwartet positiv über den E-Sport, was eine Annäherung von traditionellem und elektronischem Sport andeuten kann. Ferner können wohlwollende Äußerungen von Wissenschaftlern und Entscheidungsträgern der Sportlandschaft auf eine (erste) Akzeptanz des E-Sports als Sportart seitens Wissenschaft und Sport(wirtschaft) hinweisen. Nichtsdestotrotz stellen die Fernsehschaffenden E-Sport in puncto Leistungsfähigkeit, Ernährung und Struktur tendenziell als defizitäre Sportart dar, die längst noch nicht so professionell aufgestellt ist wie vergleichbare Sportarten. Während die Fernsehschaffenden signalisieren, dass der E-Sport zur Weiterentwicklung traditionellen Sport benötigt, scheint dieser umgekehrt ebenfalls auf den elektronischen Sport angewiesen zu sein: Durch den Einstieg in den E-Sport können Bundesligisten wie der FC Schalke 04 eine Zielgruppe digitalaffiner, junger Männer ansprechen, die ansonsten für Sportvereine und Werbetreibende kaum mehr zu erreichen ist. Bundesligisten scheinen sich folglich aus weitgehend ökonomischem Interesse für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne auszusprechen. Der E-Sport wird in „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) somit anhand von rezipientengerecht visualisierten, narrativ ausgestalteten und neutralen bis positiv gefärbten Technik-Inszenierungen als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert.

Alles in allem verfolgen die Fernsehschaffenden der Dokumentation „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) die Strategie, E-Sport durch eine überwiegende Rationalisierung und Ökonomisierung als Sportart im traditionellen Sinne zu konstruieren. Ziel dessen ist es unter anderem, die Attraktivität der E-Sport-Szene für Bundesligisten darzulegen, die Lukrativität des Profidaseins zu beleuchten, die Funktion von Berk „Gilius“ Demir und Kuro „KuroKy“ Takhasomi als Wirtschaftsfaktoren aufzuzeigen und innerhalb breiter Bevölkerungsschichten eine Legitimierung des E-Sports als Sportart im traditionellen Sinne zu plausibilisieren. Die Filmschaffenden der E-Sportdokumentation „Free to Play“ (USA 2014) wiederum wählen die Strategie, E-Sport durch eine überwiegende Emotionalisierung und Personalisierung als Sportart im traditionellen Sinne zu konstruieren. Ziel dessen ist es unter anderem, Danil „Dendi“ Ishutin, Benedict „HyHy“ Lim und Clinton „Fear“ Loomis als Sympathieträger zu etablieren, den (oftmals Szene-externen) Rezipienten die Faszination des E-Sports nachempfinden zu lassen und innerhalb breiter Bevölkerungsschichten Akzeptanz für

eine Legitimierung des E-Sports als Sportart im traditionellen Sinne zu wecken. Inwieweit die genannten Strategien der Selbst- bzw. Fremdotszenierung auf andere mediale Darstellungen des E-Sports innerhalb des Films bzw. des Fernsehens übertragbar sind, kann lediglich vermutet werden und sollte in Folgeanalysen verifiziert werden. Im Medium Film jedenfalls wird diese Annahme beispielsweise durch die E-Sportdokumentation „All Work All Play: The Pursuit of eSports Glory“ (Electronic Sports League, USA 2015) gestützt, die ebenfalls eine überwiegend emotionale Strategie zu verfolgen scheint, um E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne zu konstruieren. Die Dokumentation bietet Einblicke hinter die Kulissen der neunten Saison der Intel Extreme Masters zwischen Juli 2014 und März 2015. Im Fernsehen wiederum wird die Annahme beispielsweise durch die E-Sportdokumentationen „World of Games – Der Aufstieg des eSports“ (WDR, D 2016) über die Professionalisierung der E-Sport-Szene über Deutschland hinaus oder „Phänomen E-Sport“ (D 2017), eine Sondersendung der „ZDF SPORTreportage“, gestützt. Die Dokumentationen der beiden öffentlich-rechtlichen Fernsehsender scheinen ebenfalls eine überwiegend rationale Strategie zu wählen, um E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne zu konstruieren.

Neben den Öffentlich-Rechtlichen vollzieht sich eine Fremdotszenierung des E-Sports insbesondere in privatrechtlichen Fernsehsendern mit Spartenprogramm (z. B. „ProSieben MAXX“) und im kostenpflichtigem Privatfernsehen (sog. Pay-TV, z. B. „eSPORTS1“). So strahlt ProSieben MAXX seit August 2017 in seinem Nachtprogramm regelmäßig die E-Sportsendung „ran eSports – Professional. Gaming. Magazine“ aus, während der privatrechtliche Sparten sender SPORT1 mit „eSPORTS1“ im Januar 2019 den Sendebetrieb des ersten E-Sportsenders im deutschsprachigen Raum aufnahm. In dessen Aufbereitung erinnert „ran eSports – Professional. Gaming. Magazine“ an die von ProSieben und ProSieben MAXX ausgestrahlte Sportsendung „ran“; „eSPORTS1“ wiederum orientiert sich an den auf Sportinhalte fokussierten Sender SPORT1. Inwieweit E-Sport eine Sportart im traditionellen Sinne darstellt, wird in beiden Formaten jedoch selten hinterfragt. Die Fernsehschaffenden scheinen folglich jeweils die Strategie zu verfolgen, E-Sport durch eine gewisse Selbstverständlichkeit als Sportart im traditionellen Sinne zu konstruieren. Dies mag sich darin begründen, dass sich die jeweiligen E-Sportinhalte im Gegensatz zur Dokumentation „eSport – Vom Schmutzkind zum Shootingstar“ (ARD Sportschau, D 2016) insbesondere an Szene-kundige Rezipienten richten. Gegenüber Szene-externen Rezipienten (und Kritikern digitaler Spiele) teilen diese das einschlägige Selbstverständnis, dass E-Sport eine dem traditionellen Sport gleichwertige Sportart darstellt. Daneben haben Szene-kundige Rezipienten weniger Interesse an ei-

nem Einblick in die E-Sportlandschaft oder Erklärungen der jeweiligen Spielregeln als vielmehr an Live-Übertragungen hochdotierter E-Sportereignisse oder Beiträgen über diverse E-Sportbegegnungen. Darüber hinaus kann die Anlehnung an eine etablierte Sportsendung bzw. einen etablierten Sportsender als Indiz gewertet werden, dass die jeweiligen Medienschaffenden den E-Sport und dessen Akteure zunehmend als Sportart im traditionellen Sinne wahrnehmen bzw. aus ökonomischem Interesse als solche konstruieren; gilt es doch, eine Zielgruppe digitalaffiner, junger Männer anzusprechen, die ansonsten über klassische Massenmedien kaum mehr zu erreichen ist. Dabei scheint dieses Eigeninteresse bei privatrechtlichen Fernsehsendern stärker ausgeprägt zu sein als bei Öffentlich-Rechtlichen; wohl weil sich diese insbesondere über Werbeeinnahmen finanzieren.

Eine Selbstinszenierung des E-Sports wiederum vollzieht sich neben dem Film insbesondere in den Neuen Medien, wie etwa in E-Sport-Communities (z. B. „readmore“), auf Video- und Streaming-Plattformen (z. B. „Twitch“, „Smashcast“, „YouTube Gaming“), Streaming- und Internet-TV-Plattformen (z. B. „ESL TV“) sowie diversen Internetauftritten von Ligenbetreibern und Clans (z. B. „ESL“, „Team Liquid“). Während sich die Audiovisuellen Medien in den vergangenen Jahren wieder verstärkt dem E-Sport zuwenden⁷²⁵, ist dieser in Deutschland seit seinen Anfängen vorzugsweise in den Neuen Medien präsent und wird dadurch den Gewohnheiten seiner jungen, digitalaffinen Rezipienten gerecht, die Neue Medien gegenüber klassischen Print-, Audiomedien und Audiovisuellen Medien bevorzugen. Dabei erinnern vor allem Live-Übertragungen an Live-Übertragungen traditioneller Sportbegegnungen und -ereignisse im führenden Sportmedium Fernsehen, auch wenn bisweilen lediglich das reine Spielgeschehen präsentiert wird. Fragen rund um eine Legitimierung des E-Sports als Sportart im traditionellen Sinne werden in sämtlichen Formaten hingegen selten thematisiert. Auch die Schaffenden der Neuen Medien (sprich die Akteure der E-Sport-Szene) scheinen folglich die Strategie zu verfolgen, E-Sport durch eine gewisse Portion Selbstverständlichkeit als Sportart im traditionellen Sinne zu konstruieren. Dies begründet sich darin, dass sich die jeweiligen E-Sportinhalte im Gegensatz zur Dokumentation „Free to Play“ (Valve Corporation, USA 2014) insbesondere an Szene-kundige Rezipienten richten. Gegenüber Szene-externen Rezipienten und Kritikern digitaler Spiele teilen diese das einschlägige Selbstverständnis, dass E-Sport eine dem traditionellen Sport gleichwertige Sportart darstellt. Daneben nutzen die Akteure der E-Sport-Szene die Neuen Medien, um diverse Fremdotszenierungen der klassischen Massen-

⁷²⁵ Stand: Ende des Jahres 2018/ Anfang des Jahres 2019 (vgl. Kapitel 4.1. zur „Medienpräsenz des traditionellen und elektronischen Sports“).

medien zu kultivieren. Inwieweit sich die genannten Strategien der Selbstinszenierung, wie auch der Fremdinszenierung, in Mischformen aus Emotionalisierung, Rationalisierung und Selbstverständlichkeit ausdifferenzieren, kann lediglich vermutet werden und sollte in Folgeanalysen verifiziert werden.

5. SCHLUSSBETRACHTUNG

In ihren Ausführungen verfolgte die vorliegende Arbeit zum Einen das Forschungsziel, die jeweiligen Argumentationstendenzen von E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne aufzuzeigen (vgl. Hauptkapitel 3) sowie zum Anderen, die jeweiligen medialen Konstruktionsmechanismen von E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne offenzulegen (vgl. Hauptkapitel 4). Zu diesem Zweck wurden eingangs die beiden Forschungsfragen 1 und 2 formuliert. Auf Basis des bisherigen Diskurses um eine offizielle Legitimierung des E-Sports als Sportart sowie hinsichtlich einer erfolgversprechenden Medialisierung des E-Sports wurden zudem die beiden Thesen 1 und 2 aufgestellt. Dabei leitete These 1 die Ausführungen im dritten Hauptkapitel, These 2 die Ausführungen im vierten Hauptkapitel. Das dritte Hauptkapitel schloss mit einem Fazit in Kapitel 3.4. Hierin wurde die theoretische Basis des zweiten Hauptkapitels mit den Argumentationssträngen des dritten Hauptkapitels zusammengeführt sowie die Forschungsfrage 1 beantwortet. Das vierte Hauptkapitel wiederum schloss mit einem Fazit in Kapitel 4.4. Hierin wurde die theoretische Basis des zweiten Hauptkapitels (unter Berücksichtigung der Argumentationstendenzen des dritten Hauptkapitels) mit den medialen Konstruktionsmechanismen des vierten Hauptkapitels zusammengeführt sowie die Forschungsfrage 2 beantwortet. Im Folgenden werden die zentralen Erkenntnisse der vorliegenden Arbeit zusammengefasst, indem diese an der jeweiligen Forschungsfrage gespiegelt werden:

Forschungsfrage 1: *„Wie wird in der öffentlichen Meinung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) für E-Sport als Sportart im traditionellen Sinne argumentiert?“*

Die erste Forschungsfrage wurde durch die Analyse der einschlägigen Literatur sowie des bisherigen Diskurses um eine offizielle Legitimierung des E-Sports als Sportart beantwortet. Den Erkenntnissen des dritten Hauptkapitels zu Folge argumentiert sich der E-Sport in der öffentlichen Meinung als Sportart im traditionellen Sinne, indem dieser (anhand der zentralen Dimensionen Körper und Technik) Parallelen zum traditionellen Sport zieht. So zieht der E-Sport die wohl offensichtlichste Parallele durch die Wahl seiner Begrifflichkeit, anhand derer der E-Sport und seine Akteure ihr Selbstverständnis als eine zum traditionellen Sport gleichwertige Sportart betonen. Daneben zieht der E-Sport insbesondere Parallelen zu traditionellen Mannschaftssportarten wie Fußball und vergleicht deren Sportler, jedoch auch Sportvereine und Sportmannschaften mit der Soziodemographie seiner Spieler. Anhand der Dimension des Körpers wird der E-Sport in der öffentlichen Meinung als traditionelle Sportart argumentiert, indem der professionalisierte E-Sportler auf Basis seiner Soziodemographie als (Hoch-)Leis-

tungssportler im traditionellen Sinne konstruiert wird. Des Weiteren zieht der E-Sport insbesondere Parallelen zu traditionellen, technologiegetriebenen Sportarten wie Motorsport und vergleicht deren Sportgeräte, jedoch auch Sportstätten und -infrastruktur mit dem PC-basierten Dispositiv seiner Spieler. Anhand der Dimension der Technik wird der E-Sport in der öffentlichen Meinung als traditionelle Sportart argumentiert, indem die technische Ausrüstung des professionalisierten E-Sportlers als Sportausrüstung im traditionellen Sinne konstruiert wird. Somit kann die folgende These 1 bestätigt werden, auch hinsichtlich des Verhaltens des traditionellen Sports:

These 1: *„Der elektronische Sport zieht in seiner Argumentation Parallelen zu (Hoch-)Leistungssportlern und Sportausrüstung des traditionellen Sports, während sich dieser unter Rekurs auf die Dimensionen Körper und Technik vom elektronischen Sport abgrenzt.“*

Je mehr sich der E-Sport um die Anerkennung als Sportart bemüht und Parallelen zum traditionellen Sport zieht, desto stärker scheint sich dieser in seiner Argumentation nämlich auf seinen innersten, idealtypischen Bedeutungskern zurückzuziehen.

Darüber hinaus koppeln sich der E-Sport und dessen Akteure strukturell an Befürworter einer offiziellen Legitimierung von E-Sport als Sportart aus gesellschaftlichen Teilsystemen wie der Politik (z. B. an Abgeordnete von Union und SPD), der Wirtschaft (z. B. an internationale Unternehmen über die Hard- und Softwarebranche hinaus) sowie des Sports (z. B. an Fußballvereine der Bundesliga). Ferner betreibt der E-Sport Öffentlichkeitsarbeit bzw. Public Relations (PR) und ist bestrebt, die öffentliche Meinung durch den Einsatz von Meinungsführern sowie positiv gefärbten Wirklichkeitsentwürfen bzw. Images zu lenken. So sprechen sich Meinungsführer wie beispielsweise renommierte (Sport-)Wissenschaftler in der medialen Darstellung explizit für E-Sport als Sportart aus, wodurch Befürworter ihre Argumentation stützen können. Daneben steuern Befürworter durch kontinuierliche PR-Arbeit dem negativen Image professionalisierter E-Sportler in der Gesellschaft entgegen, welches auf Stereotypen von Video- und Computerspielern beruht. In der öffentlichen Meinung wird somit durch den gezielten Verweis auf Meinungsführer sowie bewusste Image-Korrekturen für E-Sport als traditionelle Sportart argumentiert. Ziel der Befürworter ist es hierbei, durch die Steuerung der öffentlichen Meinung langfristig Entscheidungsträger zu überzeugen.

Forschungsfrage 2: *„Wie wird der E-Sport in der medialen Darstellung (anhand der Dimensionen Körper und Technik) als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert?“*

Die zweite Forschungsfrage wurde durch die Analyse der einschlägigen Literatur sowie ausgewählter Beispiele in Film („Free to Play“, Valve Corporation, USA 2014) und Fernsehen („eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“, ARD Sportschau, Deutschland 2016)⁷²⁶ beantwortet. Den Erkenntnissen des vierten Hauptkapitels zu Folge konstruieren Szene-nahe wie Szene-externe Medienschaffende der Valve Corporation bzw. ARD den E-Sport in ihrer jeweiligen medialen Darstellung anhand von Körper- bzw. Technik-Inszenierungen als Sportart im traditionellen Sinne. So inszenieren sowohl die Film- als auch die Fernsehschaffenden den E-Sport wie auch seine professionalisierten Spieler nach dem Vorbild klassischer TV-Sportberichterstattung und greifen zudem auf dramaturgische Mittel wie diverse Konfliktgefüge und Themenkomplexe des Sportfilms zurück. Dem traditionellen Sport immanenten Funktionen wie Völkerverständigung oder Gleichstellung der Geschlechter scheint dabei tendenziell weder die TV-Sportberichterstattung noch die mediale Darstellung der ausgewählten Beispiele gerecht werden zu können. Der E-Sport wird somit anhand von bisweilen politisch inkorrekten Körper-Inszenierungen als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert. Technik-Inszenierungen wiederum umfassten in der vorliegenden Arbeit sowohl die rezipientengerechte Visualisierung von Sportausrüstung, die Anpassung von Sportstätten an mediale Bedingungen als auch die technische (und künstlerische) Aufbereitung des visuellen und auditiven E-Sportgeschehens. Die durch vielfältige Aufbereitung geschaffene E-Sportwirklichkeit gestalten die Film- und Fernsehschaffenden jeweils als kohärente Narration aus, wenn auch wie in „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) lediglich teilweise. Anhand von Körper- und Technik-Inszenierungen bieten die Film- und Fernsehschaffenden den Rezipienten eine E-Sportwirklichkeit, die realer als die zu Grunde liegende Realität (sprich des Erlebnisses in der jeweiligen Sportstätte) zu sein scheint. So produzieren die Film- und Fernsehschaffenden insbesondere eine E-Sportwirklichkeit maximaler Emotion (nur „Free to Play“), Involvierung (nur „Free to Play“), Ästhetik (nur „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“), Unterhaltung, Dynamik, Dramatik, Spannung, Information sowie teilweiser Emotion (nur „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“) und Nähe. Somit kann die folgende These 2 bestätigt werden:

⁷²⁶ Die E-Sportdokumentation „Free to Play“ (USA 2014) wurde vom US-amerikanischen Softwareunternehmen Valve Corporation produziert und dient als Beispiel einer Selbstinszenierung, da die Valve Corporation der E-Sport-Szene nahesteht. Die Dokumentation „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) wiederum wurde vom öffentlich-rechtlichen Fernsehsender ARD im Rahmen der „Sportschau“ produziert und dient als Beispiel einer Fremdinszenierung, da die ARD der E-Sport-Szene nicht nahesteht. Beide E-Sportdokumentationen richten sich insbesondere an Szene-externe Rezipienten.

These 2: „Die Medienschaffenden inszenieren professionalisierte E-Sportler als traditionelle (Hoch-)Leistungssportler bis hin zu Sporthelden und schaffen durch technische (und künstlerische) Aufbereitung eine eigene E-Sportwirklichkeit.“

Aus dem Angebot dieser und weiterer hyperrealer E-Sportwirklichkeiten erzeugen wiederum die Film- und Fernsehrezipienten ihre individuellen Wirklichkeitsentwürfe. An sich enthalten die von den Medienschaffenden angebotenen E-Sportwirklichkeiten weder Information, Sinn oder Bedeutung, vielmehr werden ihnen diese erst von den jeweiligen Rezipienten verliehen. Ob also E-Sport in Deutschland als Sportart im traditionellen Sinne angesehen wird, hängt nicht allein von den jeweiligen Medienschaffenden ab, wohl aber von der Färbung ihrer Wirklichkeitsentwürfe. In den ausgewählten Beispielen wird der E-Sport anhand von rezipientengerecht visualisierten, narrativ ausgestalteten und neutralen bis positiv gefärbten Technik-Inszenierungen als Sportart im traditionellen Sinne konstruiert.

5.1. Diskussion der zentralen Erkenntnisse

Die Spiegelung der zentralen Erkenntnisse an der jeweiligen Forschungsfrage verdeutlicht, wie die beiden Forschungsfragen 1 und 2 ineinandergreifen: So setzen die Filmschaffenden in „Free to Play“ (USA 2014) die Argumentation der E-Sport-Szene als Sportart im traditionellen Sinne in einer Selbstinszenierung fort und kultivieren diverse Gegenargumentationen. Die Fernsehschaffenden wiederum scheinen in „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) aus weitgehendem Eigeninteresse den Standpunkt des elektronischen Sports einzunehmen⁷²⁷; gilt es doch, eine Zielgruppe digitalaffiner, junger Männer anzusprechen, die ansonsten über klassische Massenmedien kaum mehr zu erreichen ist. Dabei scheint dieses Eigeninteresse bei privatrechtlichen Fernsehsendern stärker ausgeprägt zu sein als bei Öffentlich-Rechtlichen; wohl weil sich diese insbesondere über Werbeeinnahmen finanzieren. Während die Fernsehschaffenden in ihrer Fremdinszenierung die Strategie verfolgen, E-Sport durch eine überwiegende Rationalisierung und Ökonomisierung als Sportart im traditionellen Sinne zu konstruieren, wählen die Filmschaffenden die Strategie, E-Sport durch eine überwiegende Emotionalisierung und Personalisierung als Sportart zu konstruieren. Inwieweit die genannten Strategien der Selbst- bzw. Fremdinszenierung auf andere mediale Darstellungen des E-Sports innerhalb des Films bzw. des Fernsehens übertragbar sind, kann lediglich vermutet werden und sollte in Folgeanalysen verifiziert werden. Im Medium Film jedenfalls wird diese

⁷²⁷ Lediglich in puncto Leistungsfähigkeit, Ernährung und Struktur stellen die Fernsehschaffenden von „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) E-Sport tendenziell als defizitäre Sportart dar, die längst noch nicht so professionell aufgestellt ist wie vergleichbare Sportarten.

Annahme beispielsweise durch die E-Sportdokumentation „All Work All Play: The Pursuit of eSports Glory“ (ESL, USA 2015) gestützt, im Fernsehen beispielsweise durch die E-Sportdokumentationen „World of Games – Der Aufstieg des eSports“ (WDR, D 2016) oder „Phänomen E-Sport“ (ZDF SPORTreportage, D 2017).

Neben den Öffentlich-Rechtlichen vollzieht sich eine Fremdinszenierung des E-Sports insbesondere in privatrechtlichen Fernsehsendern mit Spartenprogramm (z. B. „ProSieben MAXX“ mit E-Sportsendung „ran eSports – Professional. Gaming. Magazine“) und im kostenpflichtigem Privatfernsehen (sog. Pay-TV, z. B. „eSPORTS1“). In dessen Aufbereitung erinnert „ran eSports – Professional. Gaming. Magazine“ an die von ProSieben und ProSieben MAXX ausgestrahlte Sportsendung „ran“; „eSPORTS1“ wiederum orientiert sich an den auf Sportinhalte fokussierten Sender SPORT1. Inwieweit E-Sport eine Sportart im traditionellen Sinne darstellt, wird in beiden Formaten jedoch selten hinterfragt. Die Fernsehschaffenden scheinen folglich jeweils die Strategie zu verfolgen, E-Sport durch eine gewisse Selbstverständlichkeit als Sportart im traditionellen Sinne zu konstruieren. Dies mag sich darin begründen, dass sich die jeweiligen E-Sportinhalte im Gegensatz zur Dokumentation „eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar“ (ARD Sportschau, D 2016) insbesondere an Szene-kundige Rezipienten richten. Gegenüber Szene-externen Rezipienten (und Kritikern digitaler Spiele) teilen diese das einschlägige Selbstverständnis, dass E-Sport eine dem traditionellen Sport gleichwertige Sportart darstellt. Darüber hinaus kann die Anlehnung an eine etablierte Sportsendung bzw. an einen etablierten Sportsender als Indiz gewertet werden, dass die jeweiligen Medienschaffenden den E-Sport und dessen Akteure zunehmend als Sportart im traditionellen Sinne wahrnehmen bzw. aus ökonomischem Interesse als solche konstruieren.

Eine Selbstinszenierung des E-Sports wiederum vollzieht sich neben dem Film insbesondere in den Neuen Medien, wie etwa in E-Sport-Communities (z. B. „readmore“), auf Video- und Streaming-Plattformen (z. B. „Twitch“, „Smashcast“, „YouTube Gaming“), Streaming- und Internet-TV-Plattformen (z. B. „ESL TV“) sowie diversen Internetauftritten von Ligenbetreibern und Clans (z. B. „ESL“, „Team Liquid“). Dabei erinnern vor allem Live-Übertragungen an Live-Übertragungen traditioneller Sportbegegnungen und -ereignisse im führenden Sportmedium Fernsehen, auch wenn bisweilen lediglich das reine Spielgeschehen präsentiert wird. Fragen rund um eine Legitimierung des E-Sports als Sportart im traditionellen Sinne werden in sämtlichen Formaten hingegen selten thematisiert. Auch die Schaffenden der Neuen Medien (sprich die Akteure der E-Sport-Szene) scheinen folglich die Strategie zu verfolgen, E-

Sport durch eine gewisse Portion Selbstverständlichkeit als Sportart im traditionellen Sinne zu konstruieren. Dies begründet sich darin, dass sich die jeweiligen E-Sportinhalte im Gegensatz zur Dokumentation „Free to Play“ (Valve Corporation, USA 2014) insbesondere an Szenekundige Rezipienten richten. Gegenüber Szene-externen Rezipienten und Kritikern digitaler Spiele teilen diese das einschlägige Selbstverständnis, dass E-Sport eine dem traditionellen Sport gleichwertige Sportart darstellt. Daneben nutzen die Akteure der E-Sport-Szene die Neuen Medien, um diverse Fremdinszenierungen der klassischen Massenmedien zu kultivieren. Inwieweit sich die genannten Strategien der Selbstinszenierung, wie auch der Fremdinszenierung, in Mischformen aus Emotionalisierung, Rationalisierung und Selbstverständlichkeit ausdifferenzieren, kann lediglich vermutet werden und sollte in Folgeanalysen verifiziert werden. Darüber hinaus könnten in Folgeanalysen diejenigen Mechanismen untersucht werden, anhand derer die klassischen Massenmedien gewalthaltige E-Sport-Titel bis in die frühen 2010er Jahre mehrheitlich als sog. Killerspiele dekonstruierten. Zur Vergleichbarkeit der Erkenntnisse bietet es sich an, wie in der vorliegenden Arbeit ähnliche Formate (z. B. Dokumentationen) in ein oder mehreren Medien zu wählen.

Ausgehend von der Medienanalyse der vorliegenden Arbeit ist zudem von Interesse, inwiefern mit den genannten Strategien der Selbst- und Fremdinszenierung die jeweils anvisierten Zielgruppen angesprochen werden konnten? Aufschluss darüber können beispielsweise die Kommentare unter den jeweiligen E-Sportdokumentationen auf der Video- und Streaming-Plattform YouTube geben. Unter „Free to Play“ (USA 2014) stößt man insbesondere auf Kommentare von (Szenekundigen bzw. Szene-externen?) Rezipienten, die sich von der Dokumentation emotional berührt fühlen. Darunter befinden sich jedoch auch Kommentare wie die des Vaters „Victor Soto“, die sich zweifelsohne einem Szene-externen Rezipienten und (ehemaligen) Kritiker digitaler Spiele zuordnen lassen:

„As a parent, I had similar apprehension about the time my son spends gaming. However, the world is changing. I asked myself, would I be as concerned if he dedicated as much time on American football. Probably not; why? Because it is what I am familiar with. I am not familiar with gaming, but in watching this I realized it's the evolution of sport.“⁷²⁸

Die Dokumentation „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (D 2016) wiederum scheint insbesondere von Szenekundigen Rezipienten kommentiert worden zu sein; ob diese der gewünschten Zielgruppe an digitalaffinen, jungen Männern entsprechen, lässt sich lediglich vermuten. So schreibt beispielsweise „Michi“: „Sehr gute Dokumentation. Natürlich sehr

⁷²⁸ Victor Soto 2019, *Kommentar zur E-Sportdokumentation „Free to Play“*, o. S.

einsteigerfreundlich was ja sicherlich auch ein Sinn der Sendung war und deswegen natürlich weniger Tiefe man als Kenner vielleicht gerne hätte. Trotzdem sehr gut.“⁷²⁹ Dieser Kommentar verdeutlicht zugleich die Herausforderungen, vor der öffentlich-rechtliche Fernsehsender wie die ARD bei der Etablierung von E-Sport stehen; gilt es doch, die jeweiligen E-Sportinhalte sowohl für breite Bevölkerungsschichten (mit keinen bis geringen Vorkenntnissen) als auch für Szene-kundige Rezipienten (mit weiterführenden Interessen) ansprechend aufzubereiten. Inwieweit öffentlich-rechtliche Fernsehsender diesen Spagat bewältigen können oder ob sich eine stärkere Differenzierung nach Zielgruppen und Formaten empfiehlt, sollte in Folgeanalysen eruiert werden.

Deutlich homogenen Zielgruppen widmet sich hingegen der privatrechtliche Spartensender ProSieben MAXX. Neben dem auf Szene-kundigen Rezipienten fokussierten „ran eSports – Professional. Gaming. Magazine“ überträgt ProSieben MAXX seit der Bundesliga-Saison 2018/19 ausgewählte Begegnungen der VBL Club Championship (kurz für Virtual Bundesliga Club Championship) im Fernsehen und als Livestream auf seinem Internetportal.⁷³⁰ Die Virtual Bundesliga wurde im Jahr 2012 von der Deutschen Fußball Liga (kurz DFL) und dem Spielentwickler EA Sports als Einzelspieler-Wettbewerb in der Fußballsimulation FIFA initiiert. In der Saison 2018/19 wurde die Virtual Bundesliga um die VBL Club Championship erweitert, in der es nun auch Fußballvereinen der 1. und 2. Bundesliga sowie deren E-Sportmannschaften ermöglicht wurde, gegeneinander anzutreten und die Deutsche Club-Meisterschaft im sog. eFootball auszutragen.⁷³¹ Fußball gilt als populärste Sportart Deutschlands; eine strukturelle Kopplung von E-Sport und Fußball über Sportsimulationen wie FIFA kann fußballaffinen Bevölkerungsschichten den Zugang zum E-Sport erleichtern. Und auch die Fernsehschaffenden von ProSieben MAXX scheinen in ihrer Fremdotszenierung die Strategie zu verfolgen, E-Sport durch die Verbindung mit Fußball als Sportart im traditionellen Sinne zu konstruieren. Davon angesprochen werden sollen insbesondere Szene-externe Rezipienten mit Interesse an Fußballberichterstattung. Inwieweit sich die genannte Strategie auch für eine Fremdotszenierung im öffentlich-rechtlichen Fernsehen sowie für eine Selbstinszenierung im Film eignet, werden zukünftige Entwicklungen der E-Sportdarstellung zeigen und sollte durch Folgeanalysen begleitet werden.

⁷²⁹ Michi 2018, *Kommentar zur Dokumentation „eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar“*, o. S.

⁷³⁰ Vgl. ProSieben MAXX 2020, *ran eSports: FIFA 20 – Virtual Bundesliga*, o. S.

⁷³¹ Vgl. Deutsche Fußball Liga 2020, *Informationen zur Virtual Bundesliga*, o. S.

5.2. Fazit und Ausblick

Je nach Zielgruppe verfolgen Medienschaffende in ihrer Selbst- bzw. Fremdinszenierung die Strategie, E-Sport durch eine Emotionalisierung und Personalisierung, eine Rationalisierung und Ökonomisierung, eine gewisse Portion Selbstverständlichkeit oder eine Verbindung mit Fußball als Sportart im traditionellen Sinne zu konstruieren. Abgesehen von Szene-kundigen Rezipienten werden insbesondere Szene-externe Rezipienten (mit oder ohne Interesse an Fußballberichterstattung) sowie eine Zielgruppe digitalaffiner, junger Männer anvisiert. Wie Kommentare unter den analysierten E-Sportdokumentationen „Free to Play“ (Valve Corporation, USA 2014) und „eSport – Vom Schmuttelkind zum Shootingstar“ (ARD Sportschau, Deutschland 2016) andeuten, konnten mit den gewählten Strategien der Selbst- bzw. Fremdinszenierung die jeweils gewünschten Zielgruppen angesprochen werden. Eine erfolgsversprechende Medialisierung des E-Sports umfasst jedoch nicht nur die Ansprache, sondern auch die Bindung der jeweils anvisierten Zielgruppe. Durch die Entwicklung des E-Sports zu einem reichweiten- und umsatzstarken Wachstumsmarkt stehen die Vorzeichen günstig, dass die klassischen Massenmedien ihr Interesse an E-Sportinhalten aufrechterhalten werden. So könnten Rezipienten auch zukünftig ihre individuellen Wirklichkeitsentwürfe aus dem Angebot an E-Sportwirklichkeiten erzeugen. An sich enthalten die von den Medienschaffenden angebotenen E-Sportwirklichkeiten nämlich weder Information, Sinn oder Bedeutung, vielmehr werden ihnen diese erst von den jeweiligen Rezipienten verliehen. Allerdings gilt es, den Rezipienten weiterhin attraktive Formate bereitzustellen. Denn: Medienangebote, die von (potentiellen) Rezipienten nicht genutzt werden, transportieren gar nichts. Weder dass E-Sport in gesellschaftlichen Teilsystemen als spielkulturelles Phänomen der Superlative gilt noch dass E-Sport sich selbst als Sportart im traditionellen Sinne versteht.

QUELLENVERZEICHNIS

- ABRAHAM, A. (1984): Anmut und Angst, in: Klein, M. (Hrsg.): *Sport und Körper*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 76–88.
- ABRAHAM, A. (2006): Schmerzerleben im Spitzensport – Überlegungen zur kulturellen, psychosozialen und biographischen Bedeutung von Belastung, Schmerz und Qual, in: Moegling, K. (Hrsg.): *Über die Grenzen des Körpers hinaus. Überforderungen, Verletzungen und Schmerz im Leistungssport*. Kassel: Prolog-Verlag, S. 32–55.
- ADAMUS, T. (2006): *Computerspiele. Mods, Clans und E-Sportler*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.
- ADAMUS, T. (2009a): E-Sport: Zum (vergeblichen) Versuch der Abgrenzung des traditionellen Sports von seinem elektronischen Nachwuchs, in: Axster, F., Jäger, J., Sicks, K. M. & Stauff, M. (Hrsg.): *Mediensport. Strategien der Grenzziehung*. München: Wilhelm Fink, S. 229–241.
- ADAMUS, T. (2009b): Medienkompetenzförderung durch E-Sport-Communitys? Theoretische Annäherungen an Potenziale und Problematiken eines jugendkulturellen Phänomens, in: Gapski, H. & Gräßer, L. (Hrsg.): *Medienkompetent in Communitys. Sensibilisierungs-, Beratungs- und Lernangebote*. Düsseldorf: kopaed, S. 83–96.
- ADAMUS, T. (2015): *Organisation und Gestaltung von Lernprozessen in Computerspielen – eine Untersuchung am Beispiel der deutschen E-Sport-Szene*. Universität Duisburg-Essen: Dissertation.
- ALKEMEYER, T. (2004): Bewegung und Gesellschaft. Zur „Verkörperung“ des Sozialen und zur Formung des Selbst in Sport und populärer Kultur, in: Klein, G. (Hrsg.): *Bewegung. Sozial- und kulturwissenschaftliche Konzepte*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 43–78.
- ALKEMEYER, T. (2006): Rhythmen, Resonanzen und Missklänge. Über die Körperlichkeit der Produktion des Sozialen im Spiel, in: Gugutzer, R. (Hrsg.): *body turn. Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 265–295.

- ALKEMEYER, T. (2008): Sport als soziale Praxis, in: Weis, K. & Gugutzer, R. (Hrsg.): *Handbuch Sportsoziologie*. Schorndorf: Hofmann, S. 220–229.
- ARD SPORTSCHAU (Deutschland 2016): *eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar*, online: https://www.youtube.com/watch?v=e_hnbH6Dt-g (Letzter Zugriff: 01.05.2020).
- ARTE (2017): *E-sport*, online: <https://www.arte.tv/de/videos/RC-014293/e-sport/> (Letzter Zugriff: 21.11.2018).
- ASSOCIATION OF IOC RECOGNISED INTERNATIONAL SPORTS FEDERATIONS (2017): *About ARISF. Who We Are*, online: <http://www.arisf.org/who-we-are.aspx> (Letzter Zugriff: 14.09.2017).
- AUFMUTH, U. (1984): Von großer Qual und großer Lust – das Körpererleben des Alpinisten, in: Klein, M. (Hrsg.): *Sport und Körper*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 89–104.
- AXEL SPRINGER (2018): *Sonderheft „eSport“ von COMPUTER BILD und SPORT BILD erscheint am 12. Juni 2018*, online: <https://www.axelspringer.com/de/presseinformationen/sonderheft-esport-von-computer-bild-und-sport-bild-erscheint-am-12-juni-2018> (Letzter Zugriff: 01.11.2018).
- BECHER, B. (2016): *Viel zu alt: Will Ferrell als eSport-Star in neuer Komödie*, online: <http://www.filmstarts.de/nachrichten/18508993.html> (Letzter Zugriff: 29.12.2018).
- BENTELE, G. (1992): Fernsehen und Realität. Ansätze einer rekonstruktiven Medientheorie, in: Hickethier, K. & Schneider, I. (Hrsg.): *Fernsehtheorien. Dokumentation der GFF-Tagung 1990*. Berlin: Edition Sigma, S. 45–67.
- BENTELE, G. (1993): Wie wirklich ist die Medienwirklichkeit? Einige Anmerkungen zum Konstruktivismus und Realismus in der Kommunikationswissenschaft, in: Bentele, G. & Rühl, M. (Hrsg.): *Theorien öffentlicher Kommunikation. Problemfelder, Positionen, Perspektiven*. München: Ölschläger, S. 152–171.

- BERNETT, H. (1972): Sport (sports), in: Röthig, P. (Hrsg.): *Sportwissenschaftliches Lexikon* (1. Auflage). Schorndorf: Hofmann, S. 212.
- BETTE, K.-H. (1999): *Systemtheorie und Sport*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- BETTE, K.-H. (2001): Körper, Sport und Individualisierung, in: von Randow, G., Golin, S. & Mayer, M. (Hrsg.): *Wie viel Körper braucht der Mensch? Standpunkte zur Debatte*. Hamburg: Edition Körber-Stiftung, S. 88–100.
- BETTE, K.-H. (2003): X-treme: Soziologische Betrachtungen zum modernen Abenteuer- und Risikosport, in: Alkemeyer, T., Boschert, B., Schmidt, R. & Gebauer, G. (Hrsg.): *Aufs Spiel gesetzte Körper. Aufführungen des Sozialen in Sport und populärer Kultur*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 19–36.
- BETTE, K.-H. (2004): *X-treme. Zur Soziologie des Abenteuer- und Risikosports*. Bielefeld: transcript Verlag.
- BETTE, K.-H. (2005a): *Körperspuren. Zur Semantik und Paradoxie moderner Körperlichkeit*. Bielefeld: transcript Verlag.
- BETTE, K.-H. (2005b): Risikokörper und Abenteuersport, in: Schroer, M. (Hrsg.): *Soziologie des Körpers*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 295–322.
- BETTE, K.-H. (2007): *Sporthelden. Zur Soziologie sozialer Prominenz*, in: Sport und Gesellschaft, 4 (3), S. 243–264.
- BETTE, K.-H. (2019): *Sporthelden. Spitzensport in postheroischen Zeiten*. Bielefeld: transcript Verlag.
- BLEICH, O & PLASS-FLEBENKÄMPER, B. (2017): *SK Gaming: Zu Besuch bei der Kölner eSport Talentschmiede*, online: <https://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-PC-SK-Gaming-Zu-Besuch-bei-der-Koelner-eSport-Talentschmiede-19482105.html> (Letzter Zugriff: 30.10.2018).

- BLÖDORN, M. (1988): Das Magische Dreieck: Sport – Fernsehen – Kommerz, in: Hoffmann-Riem, W. (Hrsg.): *Neue Medienstrukturen – neue Sportberichterstattung?*. Baden-Baden: Nomos, S. 100–129.
- BORGGREFE, C. (2018): *eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports*, in: German Journal of Exercise and Sport Research, 48 (3), S. 447–450.
- BORGGREFE, C. (2019): *Stellungnahme zum eSport*, online: https://cdn.dosb.de/UEber_uns/eSport/Stellungnahme-zum-eSport.pdf (Letzter Zugriff: 13.08.2020).
- BREUER, M. (2009a): Sportberichterstattung in den neuen Medien – dargestellt am Beispiel des eSports, in: Horch, H.-D., Breuer, C., Hovemann, G., Kaiser, S. & Walzel, S. (Hrsg.): *Sport, Medien und Kommunikation. Beiträge des 6. Deutschen Sportökonomie-Kongresses*. Köln: Deutsche Sporthochschule, S. 15–34.
- BREUER, M. (2009b): *Zur Förderungswürdigkeit des E-Sports*, in: Medien + Erziehung, 53 (3), S. 58–64.
- BREUER, M. (2010): Förderungswürdigkeit und -möglichkeiten des elektronischen Sports, in: Dittler, U. & Hoyer, M. (Hrsg.): *Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht. Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht*. München: kopaed, S. 147–164.
- BREUER, M. (2011): *eSport – eine Markt- und ordnungsökonomische Analyse*. Friedrich-Schiller-Universität Jena: Dissertation.
- BREUER, M. & DAUMANN, F. (2011): eSport – von digitalen Medien zum digitalen Sport?, in: Büch, M.-P., Maennig, W. & Schulke, H.-J. (Hrsg.): *Sport und Ökonomie. Internationale Sportevents im Umbruch? Instrumentalisierung, Digitalisierung, Trivialisierung. Tagungsband zum: Internationalen Hamburger Symposium „Sport und Ökonomie“ 2010*. Aachen: Meyer & Meyer, S. 184–196.

- BREUER, M. (2012): Der E-Sport – ein drittes Modell des professionellen Sports?, in: Breuer, M. (Hrsg.): *E-Sport – Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 91–116.
- BREUER, M. & GÖRLICH, D. (2018): Gaming und E-Sport – Markt und Inszenierung des digitalen Sports, in: Horky, T., Stiehler, H.-J. & Schierl, T. (Hrsg.): *Die Digitalisierung des Sports in den Medien*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 275–293.
- BUNDESREGIERUNG (2005): *Koalitionsvertrag vom 11. November 2005*, online: https://www.cdu.de/system/tdf/media/dokumente/05_11_11_Koalitionsvertrag_Langfassung_navigierbar_0.pdf?file=1&type=field_collection_item&id=543 (Letzter Zugriff: 12.08.2020).
- BUNDESREGIERUNG (2018): *Koalitionsvertrag vom 14. März 2018*, online: <https://www.bundesregierung.de/Content/DE/StatischeSeiten/Breg/koalitionsvertrag-inhaltsverzeichnis.html> (Letzter Zugriff: 04.08.2018).
- BURK, V. & DIGEL, H. (2002): Die Entwicklung des Fernsehsports in Deutschland, in: Schwier, J. (Hrsg.): *Mediensport. Ein einführendes Handbuch*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 101–124.
- BURKART, R. (1999): Alter Wein in neuen Schläuchen? Anmerkungen zur Konstruktivismus-Debatte in der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, in: Rusch, G. & Schmidt, S. J. (Hrsg.): *Konstruktivismus in der Medien- und Kommunikationswissenschaft. DELFIN 1997*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 55–72.
- BUSEMANN, K. & TIPPELT, F. (2014): *Second Screen: Parallelnutzung von Fernsehen und Internet*, in: *Media Perspektiven*, 44 (7–8), S. 408–416.
- BUSKE, F. (2018): *Neuer Zeitschriftentrend? Nach Axel Springer plant auch Wippenfürth ein eSport-Magazin*, online: <https://meedia.de/2018/06/15/neuer-zeitschriftentrend-nach-axel-springer-plant-auch-wipperfuerth-ein-esport-magazin/> (Letzter Zugriff: 01.11.2018).

- CAYSA, V. (2006): Vom Recht des Schmerzes. Grenzen der Körperinstrumentalisierung im Sport, in: Ach, J. S. & Pollmann, A. (Hrsg.): *no body is perfect. Baumaßnahmen am menschlichen Körper. Bioethische und ästhetische Aufrisse*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 295–306.
- DEGELE, N. (2006): Sportives Schmerznormalisieren. Zur Begegnung von Körper- und Sportsoziologie, in: Gugutzer, R. (Hrsg.): *body turn. Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 141–161.
- DELOITTE (2018): *eSports-Studie 2018. Der eSports-Markt wächst und ist im Mainstream angekommen*, online: <https://www2.deloitte.com/de/de/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/esports-studie-2018.html> (Letzter Zugriff: 14.12.2018).
- DEUTSCHER BUNDESTAG (2018a): *Anerkennung des eSports als Sportart*, online: <https://www.fdpbt.de/sites/default/files/2018-11/1903768.pdf> (Letzter Zugriff: 20.07.2020).
- DEUTSCHER BUNDESTAG (2018b): *Die Entwicklung des eSports fördern und gestalten*, online: <https://dip21.bundestag.de/dip21/btd/19/055/1905545.pdf> (Letzter Zugriff: 20.07.2020).
- DEUTSCHER BUNDESTAG (2019): *Öffentliche Anhörung zum Thema „Entwicklung des eSports in Deutschland“*, online: https://www.bundestag.de/ausschuesse/a05_Sport/anhoerungen/inhalt-anhoerung-591806 (Letzter Zugriff: 20.07.2020).
- DEUTSCHER FUßBALL-BUND (2018): *DFB definiert einheitliche Linie zum Thema E-Soccer*, online: https://www.dfb.de/news/detail/dfb-definiert-einheitliche-linie-zum-thema-e-soccer-185431/?no_cache=1&cHash=c4147c2339a9aa646f53988a5769efd4 (Letzter Zugriff: 18.07.2020).
- DEUTSCHE FUßBALL LIGA (2020): *Informationen zur Virtual Bundesliga*, online: <https://www.dfl.de/de/hintergrund/efootball/informationen-zur-virtual-bundesliga/> (Letzter Zugriff: 11.10.2020).

- DEUTSCHER OLYMPISCHER SPORTBUND (2006): *Die Frage vom 08.05.2006: Warum gilt Schach eigentlich als Sportart?*, online: https://www.dosb.de/de/service/frage-der-woche/detail/news/die_frage_vom_08052006/ (Letzter Zugriff: 22.09.2017).
- DEUTSCHER OLYMPISCHER SPORTBUND (2017a): *Kurzporträt des Deutschen Olympischen Sportbundes*, online: <https://www.dosb.de/de/organisation/wir-ueber-uns/kurzportraet-des-dosb/> (Letzter Zugriff: 09.09.2017).
- DEUTSCHER OLYMPISCHER SPORTBUND (2017b): *Spitzenverbände, nicht olympisch*, online: <https://www.dosb.de/de/organisation/mitgliedsorganisationen/spitzenverbaende/#dosbc45083> (Letzter Zugriff: 14.09.2017).
- DEUTSCHER OLYMPISCHER SPORTBUND (2017c): *Spitzenverbände, olympisch*, online: <https://www.dosb.de/de/organisation/mitgliedsorganisationen/spitzenverbaende/#dosbc44851> (Letzter Zugriff: 14.09.2017).
- DEUTSCHER OLYMPISCHER SPORTBUND (2017d): *Was ist Sport?*, online: <https://www.dosb.de/de/organisation/was-ist-sport/sportdefinition/> (Letzter Zugriff: 01.09.2017).
- DEUTSCHER OLYMPISCHER SPORTBUND (2018a): *Aufnahmeordnung des DOSB*, online: https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/Satzungen_und_Ordnungen/aktuell_Aufnahmeordnung_2018_.pdf (Letzter Zugriff: 04.07.2020).
- DEUTSCHER OLYMPISCHER SPORTBUND (2018b): *DOSB und E-Sport*, online: <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/> (Letzter Zugriff: 25.08.2018).
- DEUTSCHER OLYMPISCHER SPORTBUND (2020a): *AG „eSport“. Szenarien für die Entwicklung von Empfehlungen zum Umgang mit „eSport“*, online: https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/Szenarien_eSport.pdf (Letzter Zugriff: 12.08.2020).
- DEUTSCHER OLYMPISCHER SPORTBUND (2020b): *DOSB und „eSport“*, online: <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/> (Letzter Zugriff: 17.07.2020).

- DIGEL, H. (1995): Was ist Gegenstand der Sportwissenschaft?, in: Digel, H. (Hrsg.): *Sportwissenschaft heute. Eine Gegenstandsbestimmung*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, S. 1–18.
- DIGEL, H. (2008): Doping – Geißel des modernen Hochleistungssports, in: Lämmer, M. & Wacker, C. (Hrsg.): *Olympia. Werte · Wettkampf · Weltereignis*. Köln: Deutsches Sport & Olympia Museum, S. 13–14.
- DOHLE, M. & VOWE, G. (2006): *Der Sport auf der „Mediatisierungstreppe“? Ein Modell zur Analyse medienbedingter Veränderungen des Sports*, in: Medien + Erziehung, 50 (6), S. 18–28.
- DORER, J. (2006): Sportjournalismus und die Konstruktion von Geschlecht, in: Marschik, M. & Spitaler, G. (Hrsg.): *Helden und Idole. Sportstars in Österreich*. Innsbruck: Studienverlag, S. 88–100.
- DORER, J. (2007): *Mediensport und Geschlecht*, in: Medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik, 16 (62), S. 25–31.
- ELECTRONIC SPORTS LEAGUE (2017): *VR League – The World’s First VR esports League*, online: <https://vr.eslgaming.com/> (Letzter Zugriff: 01.09.2018).
- EMRICH, E. (2008): (Höchst-)Leistungen und Rekorde. Merkmale sportlicher Leistungen, in: Lämmer, M. & Wacker, C. (Hrsg.): *Olympia. Werte · Wettkampf · Weltereignis*. Köln: Deutsches Sport & Olympia Museum, S. 11–13.
- ENDERS, E. (2012): Ausgewählte sensomotorische Kompetenzen bei digitalen Spielern, in: Breuer, M. (Hrsg.): *E-Sport – Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 37–63.
- ESPORT-BUND DEUTSCHLAND (2019): *Satzung des eSport-Bund Deutschland e.V.*, online: <https://esportbund.de/wp-content/uploads/2020/01/20191201-Satzung-des-eSport-Bund-Deutschland.pdf> (Letzter Zugriff: 05.07.2020).

- FAHRNER, M. (2012): *Grundlagen des Sportmanagements*. München: Oldenbourg.
- FAHRNER, M. (2013): Sportwissenschaft als Fachdisziplin, in: Burk, V. & Fahrner, M. (Hrsg.): *Einführung in die Sportwissenschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 29–34.
- FEILKE, H. & SCHMIDT, S. J. (1997): Denken und Sprechen. Anmerkungen zur strukturellen Kopplung von Kognition und Kommunikation, in: Trabant, J. (Hrsg.): *Sprache denken. Positionen aktueller Sprachphilosophie*. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag, S. 269–297.
- FERRARI, S. (2013): *eSport and the human body: foundations for a popular aesthetics*, in: Proceedings of the 6th Digital Games Research Association (DiGRA) Conference, Atlanta (USA), S. 1–14.
- FISCHER (2019): *Rechtsfragen einer Anerkennung des e-Sports als gemeinnützig*, online: https://cdn.dosb.de/user_upload/www.dosb.de/uber_uns/eSport/Gutachten_eSport.pdf (Letzter Zugriff: 17.07.2020).
- FLEISCHER, L. (2018): *RTL, Sat.1 und das Zocken: Privatfernsehen, lernst du denn nie aus deinen Fehlern?*, online: <https://www.giga.de/extra/videospielkultur/specials/rtl-sat.1-und-das-zocken-privatfernsehen-lernst-du-denn-nie-aus-deinen-fehlern/> (Letzter Zugriff: 22.11.2018).
- FLORSCHÜTZ, G. (2005): *Sport in Film und Fernsehen. Zwischen Infotainment und Spektakel*. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag.
- FRÖHLICH, M., RULLANG, C., BERHARD, A. & PIETER, A. (2012): Transfereffekte digitaler Spiele – ein systematischer Review aus bewegungs- und trainingswissenschaftlicher sowie physiologischer Perspektive, in: Breuer, M. (Hrsg.): *E-Sport – Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 11–35.
- GEBAUER, G. (2002): *Sport in der Gesellschaft des Spektakels*. Sankt Augustin: Academia.

- GEBEL, C., GURT, M. & WAGNER, U. (2005): Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele, in: Arbeitsgemeinschaft Betriebliche Weiterbildungsforschung e.V. (Hrsg.): *E-Lernen: Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele*. Berlin: QUEM-Report Heft 92, S. 241–376.
- GEISLER, M. (2009): *Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften*. Weinheim: Juventa.
- GLEICH, U. (2000): *Sport und Medien – ein Forschungsüberblick. Merkmale und Funktionen der Sportberichterstattung*, in: Media Perspektiven, 30 (11), S. 511–516.
- GLEICH, U. (2001): Sportberichterstattung in den Medien: Merkmale und Funktionen. Ein zusammenfassender Forschungsüberblick, in: Roters, G., Klingler, W. & Gerhards, M. (Hrsg.): *Sport und Sportrezeption*. Baden-Baden: Nomos, S. 167–182.
- GROS, H. J. (2003): Test und Entwicklung von Sportgeräten. Chancen, Risiken und Probleme, in: Roemer, K., Edelmann-Nusser, J., Witte, K. & Moritz, E. F. (Hrsg.): *Sporttechnologie zwischen Theorie und Praxis*. Aachen: Shaker, S. 11–17.
- GRUPE, O. (1982): *Bewegung, Spiel und Leistung im Sport. Grundthemen der Sportanthropologie*. Schorndorf: Hofmann.
- GRUPE, O. (1984): *Grundlagen der Sportpädagogik. Körperlichkeit, Bewegung und Erfahrung im Sport* (3. Auflage). Schorndorf: Karl Hofmann.
- GRUPE, O. (1988): Menschen im Sport 2000. Von der Verantwortung der Person und der Verpflichtung der Organisation, in: Gieseler, K., Grupe, O. & Heinemann, K. (Hrsg.): *Menschen im Sport 2000. Dokumentation des Kongresses „Menschen im Sport 2000“*. Schorndorf: Hofmann, S. 44–66.
- GRUPE, O. & KRÜGER, M. (2007): *Einführung in die Sportpädagogik* (3. Auflage). Schorndorf: Hofmann.

- GRÜSSER, S. M. & THALEMANN, R. (2006): *Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe*. Bern: Huber.
- GUDENUS, J. B. (1950): *Sport ist Kampf*. Wien: Verlag A. Sengl.
- GUGUTZER, R. (2006): Der *body turn* in der Soziologie. Eine programmatische Einführung, in: Gugutzer, R. (Hrsg.): *body turn. Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 9–53.
- GUGUTZER, R. (2008): Sport im Film, in: Schroer, M. (Hrsg.): *Gesellschaft im Film*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 230–263.
- GUGUTZER, R. (2010): *Soziologie des Körpers*. Bielefeld: transcript Verlag.
- GUGUTZER, R. (2016): Ideologie und Utopie – Olympia im Spielfilm, in: Hebbel-Seeger, A., Horky, T. & Schulke, H.-J. (Hrsg.): *Sport als Bühne – Mediatisierung von Sport und Sportgroßveranstaltungen. 15. Hamburger Kongress für Sport, Ökonomie und Medien 2015*. Aachen: Meyer & Meyer, S. 24–40.
- GUGUTZER, R. (2017): Sport, in: Gugutzer, R., Klein, G. & Meuser, M. (Hrsg.): *Handbuch Körpersoziologie. Band 2: Forschungsfelder und Methodische Zugänge*. Wiesbaden: Springer VS, S. 303–317.
- GÜLDENPFENNIG, S. (2000): *Sport: Kritik und Eigensinn. Der Sport der Gesellschaft*. Sankt Augustin: Academia.
- GÜLDENPFENNIG, S. (2006): *Homo technologicus sportivus? Technik ist ein Gegenmodell zum Sport!*, in: Sportwissenschaft, 36 (2), S. 193–197.
- HÄGELE, W. (1982): *Zur Konstitutionsproblematik des Sports*, in: Sportwissenschaft, 12 (2), S. 195–201.
- HÄGELE, W. (1996): *Reflexionen zur Sportwissenschaft. Eine wissenschaftssoziologische Studie*. München: Homo Ludens Verlag.

- HALLER, M. (1993): Journalistisches Handeln: Vermittlung oder Konstruktion von Wirklichkeit?, in: Bentele, G. & Rühl, M. (Hrsg.): *Theorien öffentlicher Kommunikation. Problemfelder, Positionen, Perspektiven*. München: Ölschläger, S. 137–151.
- HALLER, M. (1994): Recherche und Nachrichtenproduktion als Konstruktionsprozesse, in: Merten, K., Schmidt, S. J. & Weischenberg, S. (Hrsg.): *Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 277–290.
- HARTMANN-TEWS, I. & RULOFS, B. (2002): Die Bedeutung von Geschlechterkonstruktionen in der Sportberichterstattung, in: Schwier, J. (Hrsg.): *Mediensport. Ein einführendes Handbuch*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 125–150.
- HARTMANN-TEWS, I. & RULOFS, B. (2007): Zur Geschlechterordnung in den Sportmedien – Traditionelle Stereotypisierungen und Ansätze ihrer Auflösung, in: Schierl, T. (Hrsg.): *Handbuch Medien, Kommunikation und Sport*. Schorndorf: Hofmann, S. 137–154.
- HATTIG, F. (1994): *Fernseh-Sport. Im Spannungsfeld von Information und Unterhaltung*. Butzbach-Griedel: Afra-Verlag.
- HEBBEL-SEEGER, A. (2011): Sport in digitalen Welten – Replacing real life or augmenting it?, in: Büch, M.-P., Maennig, W. & Schulke, H.-J. (Hrsg.): *Sport und Ökonomie. Internationale Sportevents im Umbruch? Instrumentalisierung, Digitalisierung, Trivialisierung. Tagungsband zum: Internationalen Hamburger Symposium „Sport und Ökonomie“ 2010*. Aachen: Meyer & Meyer, S. 129–150.
- HEBBEL-SEEGER, A. (2012): *The relationship between real sports and digital adaptation in e-sport gaming*, in: *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 13 (2), S. 43–54.
- HEINEMANN, K. (1983): *Einführung in die Soziologie des Sports* (2. Auflage). Schorndorf: Hofmann.

- HEINEMANN, K. (2001a): Bausteine einer sozio-ökonomischen Theorie der Sporttechnologie, in: Hummel, A. & Rütten, A. (Hrsg.): *Handbuch Technik und Sport*. Schorndorf: Hofmann, Anhang S. 17–48.
- HEINEMANN, K. (2001b): *Die Technologisierung des Sports. Eine sozio-ökonomische Analyse*. Schorndorf: Hofmann.
- HEINEMANN, K. (2007): *Einführung in die Soziologie des Sports* (5. Auflage). Schorndorf: Hofmann.
- HEINEMANN, K. (2008): Sport im Prozess der Technologisierung, in: Weis, K. & Gugutzer, R. (Hrsg.): *Handbuch Sportsoziologie*. Schorndorf: Hofmann, S. 110–120.
- HEPP, A. & VOGELGESANG, W. (2009): Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsformen und Aneignungsweisen, in: Quandt, T., Wimmer, J. & Wolling, J. (Hrsg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 97–112.
- HESSEN, R. (1908): *Der Sport*. Frankfurt am Main: Rütten & Loening.
- HINTERMÜLLER, M. & HORKY, T. (2020): eSport und Medien: Warum ist oder sollte eSport für traditionelle Medien ein Thema sein?, in: Breuer, M. & Görlich, D. (Hrsg.): *eSport. Status quo und Entwicklungspotenziale*. Wiesbaden: Springer Gabler, S. 143–160.
- HOLZAPFEL, B. (1984): Auf dem Weg zu einem neuen Körpererleben: Zwischen zwei Verletzungen, in: Klein, M. (Hrsg.): *Sport und Körper*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 105–110.
- HORKY, T. (2001): *Die Inszenierung des Sports in der Massenkommunikation. Theoretische Grundlagen und Analyse von Medienberichterstattung*. Hamburg: XOX Verlag.

- HORKY, T. (2009a): Sozialpsychologische Effekte der Bildinszenierung und -dramaturgie im Mediensport, in: Schramm, H. & Marr, M. (Hrsg.): *Die Sozialpsychologie des Sports in den Medien*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 93–112.
- HORKY, T. (2009b): *Was macht den Sport zum Mediensport? Ein Modell zur Definition und Analyse von Mediensportarten*, in: Sportwissenschaft, 39 (4), S. 298–308.
- HUMMEL, A. (2001): Technik und Sport – ein vielschichtiger Zusammenhang, in: Hummel, A. & Rütten, A. (Hrsg.): *Handbuch Technik und Sport*. Schorndorf: Hofmann, S. 9–25.
- JANSSEN-JURREIT, M. (1979): *Sexismus. Über die Abtreibung der Frauenfrage*. Frankfurt am Main: Fischer.
- KALMBACH, J. & KLEIN, M. (1984): Ein Projektstudienseminar „Körpererfahrung“, in: Klein, M. (Hrsg.): *Sport und Körper*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 127–137.
- KAULITZ, B. (2005): *Homo technologicus sportivus – der Mensch zwischen Technik und Sport*, in: Sportwissenschaft, 35 (4), S. 415–427.
- KEPPLINGER, H. M. (1996): *Inszenierte Wirklichkeiten*, in: Medien + Erziehung, 40 (1), S. 12–19.
- KLEIN, M. (1984): „Social body“, persönlicher Leib und der Körper im Sport, in: Klein, M. (Hrsg.): *Sport und Körper*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 7–20.
- KLEIN, G. (2004): Bewegung denken. Ein soziologischer Entwurf, in: Klein, G. (Hrsg.): *Bewegung. Sozial- und kulturwissenschaftliche Konzepte*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 131–154.
- KLEIN, G. (2008a): *Der schöne Körper*, in: der blaue reiter. Journal für Philosophie, 26 (2), S. 61–67.
- KLEIN, G. (2008b): Körper- und Bewegungspraktiken im Sport der Moderne, in: Weis, K. & Gugutzer, R. (Hrsg.): *Handbuch Sportsoziologie*. Schorndorf: Hofmann, S. 257–265.

- KÖNIG, E. (1995): *Kritik der Technologisierung des Körpers im Sport*. Freie Universität Berlin: Habilitation.
- KOUBEK, J. (2014): *Die Körper der Spieler*, in: LiTheS. Zeitschrift für Literatur- und Theatersoziologie, 11 (Oktober), Person – Figur – Rolle – Typ II, S. 54–75.
- KOUBEK, J. (2015): *Ist E-Sport eine Sportart?*, in: Vortrag im Forum Phoinix, Bayreuth (Deutschland), S. 1–16.
- KRETSCHMANN, R. (2012a): Genetic Engineering im Sport. Ansätze eines moralisch-kontraktualistischen Zugangs, in: Körner, S. & Schardien, S. (Hrsg.): *Höher – Schneller – Weiter. Gentechnologisches Enhancement im Spitzensport. Ethische, rechtliche und soziale Perspektivierungen*. Münster: mentis, S. 259–272.
- KRETSCHMANN, R. (2012b): Pädagogische Facetten im E-Sport – ein heuristischer Aufriss pädagogischer Relevanz und Bedeutsamkeit, in: Breuer, M. (Hrsg.): *E-Sport – Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 65–89.
- KRÜGER, A. & COLTER, J. (2008): Die Technik, die uns bewegt, in: Lämmer, M. & Wacker, C. (Hrsg.): *Olympia. Werte · Wettkampf · Weltereignis*. Köln: Deutsches Sport & Olympia Museum, S. 16–19.
- KUNCZIK, M. (2013): *Gewalt – Medien – Sucht: Computerspiele*. Berlin: LIT.
- LENK, H. (1999): *Sport und Technik – vielfältig und unlösbar verbunden*, in: Olympisches Feuer. Zeitschrift des Deutschen Olympischen Sportbundes und der Deutschen Olympischen Gesellschaft, 49 (5), S. 9–14.
- LENK, H. (2001a): Technik, Sport und Ethik, in: Hummel, A. & Rütten, A. (Hrsg.): *Handbuch Technik und Sport*. Schorndorf: Hofmann, Anhang S. 7–16.
- LENK, H. (2001b): Technik-Philosophie und Sport, in: Hummel, A. & Rütten, A. (Hrsg.): *Handbuch Technik und Sport*. Schorndorf: Hofmann, S. 39–63.

- LENK, H. (2002): Technik und Technologisierung im Sport, in: Lenk, H. (Hrsg.): *Erfolg oder Fairness? Leistungssport zwischen Ethik und Technik*. Münster: LIT, S. 143–174.
- LENK, H. (2007): *Die Inhumanität der Leistungssteigerung hat viele Facetten*, in: Olympisches Feuer. Zeitschrift des Deutschen Olympischen Sportbundes und der Deutschen Olympischen Gesellschaft, 57 (3), S. 19–20.
- LOWOOD, H. (2007): ‘It’s not easy being green’: Real-time game performance in Warcraft, in: Atkins, B. & Krzywinska, T. (Hrsg.): *Videogame, Player, Text*. Manchester: Manchester University Press, S. 83–100.
- MARIC, J. (2011): eSport im TV: Fernsehaneignung einer Computerspielkultur, in: Elsler, M. (Hrsg.): *Die Aneignung von Medienkultur. Rezipienten, politische Akteure und Medienakteure*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 193–214.
- MARSCHIK, M. (2002): *Medien als Konstrukteure der Leistungsgesellschaft. Die Versportlichung der Welt*, in: Medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik, 10 (40), S. 30–37.
- MARSCHIK, M. (2007): *Sport und Medien – Mediensport. Zur Inszenierung und Konstruktion von Sporthelden*, in: Medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik, 16 (62), S. 12–17.
- MAUSS, M. (1972): Die Techniken des Körpers, in: König, R. & Schmalfuß, A. (Hrsg.): *Kulturanthropologie*. Düsseldorf: Econ Verlag, S. 91–108.
- MAZARI, I. (2012): Sponsoring im Gaming – großer Effekt mit spitzer Zielgruppe, in: Breuer, M. (Hrsg.): *E-Sport – Perspektiven aus Wissenschaft und Wirtschaft*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 117–135.
- MAZARI, I. (2013): E-Sport als gesellschaftliches Phänomen, in: Koubek, J., Mosel, M. & Werning, S. (Hrsg.): *Spielkulturen. Computerspiele in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 139–153.

- MAZARI, I. & FLIERL, M. (2009): Gaming und soziale (Online-)Netzwerke. Medienkompetenzförderung am Beispiel der ESL und ihres Ehrenamt-Netzwerkes, in: Gapski, H. & Gräßer, L. (Hrsg.): *Medienkompetent in Communitys. Sensibilisierungs-, Beratungs- und Lernangebote*. Düsseldorf: kopaed, S. 69–82.
- MEEDIA (2016): *Nach Amoklauf in München: ProSieben Maxx will „zurzeit keine Ego-Shooter-Spiele“ mehr zeigen*, online: <https://meedia.de/2016/07/28/wegen-amoklauf-in-muenchen-prosieben-will-zurzeit-keine-ego-shooter-spiele-mehr-zeigen/> (Letzter Zugriff: 27.11.2018).
- MERTEN, K. (1994): Evolution der Kommunikation, in: Merten, K., Schmidt, S. J. & Weischenberg, S. (Hrsg.): *Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 188–211.
- MERTEN, K. (1995): *Konstruktivismus als Theorie für die Kommunikationswissenschaft. Eine Einführung*, in: Medien Journal, 19 (4), S. 3–20.
- MERTEN, K. & WESTERBARKEY, J. (1994): Public Opinion und Public Relations, in: Merten, K., Schmidt, S. J. & Weischenberg, S. (Hrsg.): *Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 141–162.
- MICHI (2018): *Kommentar zur Dokumentation „eSport – Vom Schmuddelkind zum Shootingstar“*, online: https://www.youtube.com/watch?v=e_hnbH6Dt-g (Letzter Zugriff: 30.09.2020).
- MORITZ, E. F. (2001): Innovationspotentiale bei der Entwicklung von Sportgeräten durch den Einsatz von Konstruktionsmethodik, in: Hummel, A. & Rütten, A. (Hrsg.): *Handbuch Technik und Sport*. Schorndorf: Hofmann, S. 143–160.
- MÜLLER-LIETZKOW, J. (2006a): *Leben in medialen Welten: E-Sport als Leistungs- und Lernfeld*, in: Medien + Erziehung, 50 (4), S. 28–33.

- MÜLLER-LIETZKOW, J. (2006b): *Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport?*, in: *Medien + Erziehung*, 50 (6), S. 102–112.
- MÜLLER-LIETZKOW, J. (2007): Die Veränderung des traditionellen Sportbildes in Gesellschaft und Politik durch eSport, in: Bevc, T. (Hrsg.): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. Berlin: LIT, S. 221–247.
- MÜLLER-LIETZKOW, J. (2008): eSport: Strukturelle Verankerung und wissenschaftliche Einordnung eines (Jugend-)Phänomens, in: Dittler, U. & Hoyer, M. (Hrsg.): *Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. Chancen und Gefahren digitaler Medien aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht*. München: kopaed, S. 111–135.
- MÜLLER-LIETZKOW, J. (2013): Wie viel Sport steckt wirklich in digitalen Spielen? Entwurf einer Taxonomie, in: Freyermuth, G. S., Gotto, L. & Wallenfels, F. (Hrsg.): *Serious games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 289–321.
- NEWZOO (2016): *The Global Growth of Esports. Trends, Revenues and Audience Towards 2017*, in: Free Report Preview, S. 1–11.
- OTT, M. (2006): Schwere Felsfahrt. Leo Maduschka und der alpinistische Diskurs um 1930, in: Gugutzer, R. (Hrsg.): *body turn. Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 249–262.
- PENZ, O. (1992): Mediasport oder: Die audiovisuelle Verbesserung der Sportrealität, in: Horak, R. & Penz, O. (Hrsg.): *Sport. Kult & Kommerz*. Wien: Verlag für Gesellschaftskritik, S. 17–35.
- PENZ, O. (2006): Sport und Medien. Über Mythen, Helden und Affekte, in: Marschik, M. & Spitaler, G. (Hrsg.): *Helden und Idole. Sportstars in Österreich*. Innsbruck: Studienverlag, S. 75–83.
- PENZ, O. (2009): Massenmedien. Hyperrealität des Sports, in: Marschik, M., Müllner, R., Penz, O. & Spitaler, G. (Hrsg.): *Sport Studies*. Wien: Facultas, S. 99–111.

- PITSCH, W. (2003): Technologisierung (*technologization*), in: Röthig, P. & Prohl, R. (Hrsg.): *Sportwissenschaftliches Lexikon* (7. Auflage). Schorndorf: Hofmann, S. 592–593.
- PLESSNER, H. (1975): *Die Stufen des Organischen und der Mensch. Einleitung in die philosophische Anthropologie* (3. Auflage). Berlin: Walter de Gruyter.
- PLESSNER, H. (1982): Lachen und Weinen. Eine Untersuchung der Grenzen menschlichen Verhaltens, in: Plessner, H. (Hrsg.): *Gesammelte Schriften VII. Ausdruck und menschliche Natur*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 201–387.
- PROSIEBEN (2017): *Sport mit Zukunft! ProSieben zeigt Counter-Strike live*, online: <https://www.prosieben.de/tv/ran-esports-professional-gaming-magazine/prosieben-zeigt-counter-strike-live> (Letzter Zugriff: 26.11.2018).
- PROSIEBEN MAXX (2018): *ran eSports – Professional. Gaming. Magazine*, online: <https://www.prosiebenmaxx.de/tv/ran-esports-professional-gaming-magazine> (Letzter Zugriff: 27.11.2018).
- PROSIEBEN MAXX (2020): *ran eSports: FIFA 2020 – Virtual Bundesliga*, online: <https://www.prosiebenmaxx.de/tv/ran-esports-fifa-20-virtual-bundesliga> (Letzter Zugriff: 11.10.2020).
- QUELL, M. (1989): *Das Bild vom Sport. Sportkonzepte von Weimar bis heute*. Münster: Lit-Verlag.
- RAMBUSCH, R., JAKOBSSON, P. & PARGMAN, D. (2007): *Exploring E-Sports: A case study of gameplay in Counter-strike*, in: Proceedings of the 3rd Digital Games Research Association (DiGRA) Conference, Tokyo (Japan), S. 157–164.
- RAMMERT, W. (1994): Techniksoziologie, in: Kerber, H. & Schmieder, A. (Hrsg.): *Spezielle Soziologien. Problemfelder, Forschungsbereiche, Anwendungsorientierungen*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 75–98.

- RAN (2018): *Diese Bundesligisten sind im eSport aktiv*, online: <https://www.ran.de/esport/bildergalerien/diese-bundesligisten-sind-im-esport-aktiv> (Letzter Zugriff: 22.08.2018).
- RITTNER, V. (1984): Körper und Sport, in: Carl, K., Kayser, D., Mechling, H. & Preising, W. (Hrsg.): *Handbuch Sport. Wissenschaftliche Grundlagen von Unterricht und Training. Band 2*. Düsseldorf: Schwann, S. 607–620.
- RITTNER, V. (1989): *Körperbezug, Sport und Ästhetik. Zum Funktionswandel der Sportästhetik in komplexen Gesellschaften*, in: Sportwissenschaft, 19 (4), S. 359–377.
- RÖTHIG, P. & PROHL, R. (2003): Sport (*sport[s]*), in: Röthig, P. & Prohl, R. (Hrsg.): *Sportwissenschaftliches Lexikon* (7. Auflage). Schorndorf: Hofmann, S. 493–495.
- RUDOLF, K., GRIEBEN, C., ACHTZEHN, S. & FROBÖSE, I. (2016): *Stress im eSport – Ein Einblick in Training und Wettkampf*, in: Vortrag bei der eSport Konferenz „Professionalisierung einer Subkultur?“, Bayreuth (Deutschland), S. 1.
- RULOFS, B. (2010): *Wir zeigen andere Bilder von Frauen...*, in: Medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik, 18 (1), S. 1–10.
- RULOFS, B. & HARTMANN-TEWS, I. (2011): Geschlechterverhältnisse in der medialen Vermittlung von Sport – Sexualisierung und Erotisierung als Inszenierungsstrategien?, in: Schaaf, D. & Nieland, J.-U. (Hrsg.): *Die Sexualisierung des Sports in den Medien*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 100–113.
- RUSCH, G. (1999): kommunikation der wirklichkeit der medien der wirklichkeit der kommunikation. Ein Vorwort, in: Rusch, G. & Schmidt, S. J. (Hrsg.): *Konstruktivismus in der Medien- und Kommunikationswissenschaft. DELFIN 1997*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 7–12.
- SCHAUERTE, T. & SCHWIER, J. (2004): Die Telegenisierung von Sportereignissen – Anpassung von Sportarten und ihrem Regelwerk an mediale Bedingungen, in: Schierl, T. (Hrsg.): *Die Visualisierung des Sports in den Medien*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 164–186.

- SCHIERL, T. (2004): Ästhetisierung als produktpolitisches Instrument medial vermittelten Sports, in: Schierl, T. (Hrsg.): *Die Visualisierung des Sports in den Medien*. Köln: Herbert von Halem Verlag, S. 135–163.
- SCHLICHT, W. (2000): Sieger, Helden und Idole, in: Schlicht, W. & Lang, W. (Hrsg.): *Über Fußball. Ein Lesebuch zur wichtigsten Nebensache der Welt*. Schorndorf: Hofmann, S. 210–223.
- SCHLIÉE, M. (2008): *Nutzungsforschung eSport. Motive der professionellen Nutzung von Video- und Computerspielen*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.
- SCHMIDT, S. J. (1993): Kommunikation - Kognition - Wirklichkeit, in: Bentele, G. & Rühl, M. (Hrsg.): *Theorien öffentlicher Kommunikation. Problemfelder, Positionen, Perspektiven*. München: Ölschläger, S. 105–117.
- SCHMIDT, S. J. (1994a): Die Wirklichkeit des Beobachters, in: Merten, K., Schmidt, S. J. & Weischenberg, S. (Hrsg.): *Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 3–19.
- SCHMIDT, S. J. (1994b): Konstruktivismus in der Medienforschung: Konzepte, Kritiken, Konsequenzen, in: Merten, K., Schmidt, S. J. & Weischenberg, S. (Hrsg.): *Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 593–623.
- SCHMIDT, S. J. (1996a): *Die Welten der Medien. Grundlagen und Perspektiven der Medienbeobachtung*. Braunschweig: Vieweg.
- SCHMIDT, S. J. (1996b): *Kognitive Autonomie und soziale Orientierung. Konstruktivistische Bemerkungen zum Zusammenhang von Kognition, Kommunikation, Medien und Kultur*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- SCHMIDT, S. J. (1999): Blickwechsel. Umriss einer Medienepistemologie, in: Rusch, G. & Schmidt, S. J. (Hrsg.): *Konstruktivismus in der Medien- und Kommunikationswissenschaft. DELFIN 1997*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 119–145.

- SCHMIDT, S. J. (2000a): *Kalte Faszination. Medien · Kultur · Wissenschaft in der Mediengesellschaft*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- SCHMIDT, S. J. (2000b): Medien – die alltäglichen Instrumente der Wirklichkeitskonstruktion, in: Fischer, H. R. & Schmidt, S. J. (Hrsg.): *Wirklichkeit und Welterzeugung. In memoriam Nelson Goodman*. Heidelberg: Carl-Auer-Systeme Verlag, S. 77–84.
- SCHMIDT, S. J. (2002): *Medien als Wirklichkeitskonstrukteure*, in: Medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik, 10 (40), S. 5–10.
- SCHMIDT, S. J. (2003): Die Wirklichkeiten der Images, in: Lischka, G. J. & Weibel, P. (Hrsg.): *Das Regime des Image. Zwischen mimischen Display und Corporate Branding*. Bern: Benteli, S. 43–60.
- SCHMIDT, S. J. (2008): Die Erwartbarkeit des Unerwarteten. Paradoxien und Schematisierungen im Medienprozess, in: Pörksen, B., Loosen, W. & Scholl, A. (Hrsg.): *Paradoxien des Journalismus. Theorie – Empirie – Praxis. Festschrift für Siegfried Weischenberg*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 313–325.
- SCHMIDT, S. J. (2015): Ein Diskurs, keine Lehre, in: Pörksen, B. (Hrsg.): *Schlüsselwerke des Konstruktivismus. Mit einem Nachwort von Siegfried J. Schmidt* (2. Auflage). Wiesbaden: Springer VS, S. 573–600.
- SCHMIDT, S. J. & WEISCHENBERG, S. (1994): Mediengattungen, Berichterstattungsmuster, Darstellungsformen, in: Merten, K., Schmidt, S. J. & Weischenberg, S. (Hrsg.): *Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 212–236.
- SCHOLL, A. (2015): Die Wirklichkeit der Medien. Der Konstruktivismus in der Kommunikations- und Medienwissenschaft, in: Pörksen, B. (Hrsg.): *Schlüsselwerke des Konstruktivismus. Mit einem Nachwort von Siegfried J. Schmidt* (2. Auflage). Wiesbaden: Springer VS, S. 431–449.

- SCHUBERT, M. (2004): Sporttechnologien in sozialwissenschaftlicher Perspektive – einige theoretische Überlegungen und empirische Erkenntnisse zu einem neuen Forschungsfeld, in: Moritz, E. F., Edelmann-Nusser, J., Witte, K. & Roemer, K. (Hrsg.): *Sporttechnologie zwischen Theorie und Praxis II – Innovationen, Modelle und Methoden*. Aachen: Shaker, S. 45–56.
- SCHULKE, H.-J. (2007): *Mensch-Sport-Technik: Entwicklungsprozesse und Überlebensstrategien*, in: Olympisches Feuer. Zeitschrift des Deutschen Olympischen Sportbundes und der Deutschen Olympischen Gesellschaft, 57 (5), S. 8–13.
- SCHULKE, H.-J. & WENDEBORN, T. (2018): *Aufklärung, was sonst!? Das Märchen vom E-Sport*, in: SportZeiten. Sport in Geschichte, Kultur und Gesellschaft, 18 (3), S. 7–32.
- SCHWIER, J. (2006a): Die Welt zu Gast bei Freunden – Fußball, nationale Identität und der Standort Deutschland, in: Schwier, J. & Leggewie, C. (Hrsg.): *Wettbewerbsspiele. Die Inszenierung von Sport und Politik in den Medien*. Frankfurt am Main: Campus Verlag, S. 79–104.
- SCHWIER, J. (2006b): Repräsentationen des Trendsports. Jugendliche Bewegungskulturen, Medien und Marketing, in: Gugutzer, R. (Hrsg.): *body turn. Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports*. Bielefeld: transcript Verlag, S. 321–340.
- SCHWIER, J. (2009): Sport in den Medien als kulturelles Alltagsphänomen, in: Horky, T., Schauerte, T. & Schwier, J. (Hrsg.): *Sportjournalismus*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 27–44.
- SCHWIER, J. (2010): Körperbilder des Mediensports, in: Blohm, M., Głębocka, A. & Heil, C. (Hrsg.): *Body Images. Sozio-kulturelle Aspekte des Körpers*. Flensburg: Flensburg University Press, S. 117–134.
- SCHWIER, J. & SCHAUERTE, T. (2008): *Soziologie des Mediensports*. Köln: Strauß.

- SEEL, M. (1995): Die Zelebration des Unvermögens – Zur Ästhetik des Sports, in: Gerhardt, V. & Wirkus, B. (Hrsg.): *Sport und Ästhetik. Tagung der dvs-Sektion Sportphilosophie vom 25.-27.6.1992 in Köln*. Sankt August: Academia, S. 113–125.
- SILBERSTEIN, R. (1911): *Sport und Arbeiter*. Berlin: Buchhandlung Vorwärts.
- SKY DEUTSCHLAND (2016a): *Der virtuelle Kick*, online: <https://www.sky.de/fussball/sportdokumentationen/der-virtuelle-kick-126390> (Letzter Zugriff: 02.12.2018).
- SKY DEUTSCHLAND (2016b): *Erstmals im deutschen Fernsehen: Sky Deutschland überträgt das Finale der TAG Heuer virtuellen Bundesliga live und exklusiv*, online: https://info.sky.de/inhalt/de/medienzentrum_news_uk_28042016_13.jsp (Letzter Zugriff: 02.12.2018).
- SPORT1 (2018a): *eSports*, online: <https://tv.sport1.de/sport1/sendungen/sport1-2074099> (Letzter Zugriff: 30.11.2018).
- SPORT1 (2018b): *SPORT1 plant eSports-Sender*, online: <https://www.sport1.de/esports/2018/11/esports-sport1-plant-ersten-sender-in-deutschland-oesterreich-schweiz> (Letzter Zugriff: 30.11.2018).
- STARK, G. (1987): *Stellung von technischen Sportarten innerhalb der olympischen Sportarten und Disziplinen*, in: *Theorie und Praxis der Körperkultur*, 36 (5), S. 341–350.
- STIEHLER, H.-J. (1997): *Mediensport als Unterhaltung. Allgemeinplätze zu medialen Inszenierungen*, in: *Soziale Wirklichkeit. Jenaer Blätter für Sozialpsychologie und angrenzende Wissenschaften*, 1 (3/4), S. 279–289.
- STIEHLER, H.-J. & HORKY, T. (2009): Themen für Sportjournalisten, in: Horky, T., Schauerte, T. & Schwier, J. (Hrsg.): *Sportjournalismus*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 63–78.
- STOLL, A. (2009): *“Killerspiele” oder E-Sport? Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern*. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch.

- STOLL, A. (2010): *Killerspiele als Sportgerät? Zur Funktionalisierung von Gewaltdarstellungen im eSport*, in: AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 26 (46), „Killerspiele“. Beiträge zur Ästhetik virtueller Gewalt, S. 36–53.
- STROB, M. (2015): *Technische Hilfsmittel im Sport. Ein Spannungsfeld zwischen Training und Wettkampf?*. Hamburg: Verlag Dr. Kovač.
- STROB, M. & WIEMEYER, J. (2008): Technische Hilfsmittel im Sport – ein Spannungsfeld zwischen Training und Wettkampf, in: Edelmann-Nusser, J., Moritz, E. F., Senner, V. & Witte, K. (Hrsg.): *Sporttechnologie zwischen Theorie und Praxis V*. Aachen: Shaker, S. 161–172.
- SWR (2017): *Professionelles Zocken. Faszination E-Sport*, online: <http://multimedia.swr.de/faszination-e-sport-professionelles-zocken#3454> (Letzter Zugriff: 21.11.2018).
- TAYLOR, T. L. (2012): *Raising the stakes. E-Sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge: MIT Press.
- THE ASSOCIATION OF SUMMEROLYMPIC INTERNATIONAL FEDERATIONS (2017): *Members*, online: <http://www.asoif.com/members> (Letzter Zugriff: 14.09.2017).
- TIEDEMANN, C. (2003): *Was ist Gegenstand der Sportwissenschaft?*, in: Vortrag beim Dies Academicus des Fachbereichs Sportwissenschaft der Universität Hamburg, Hamburg (Deutschland), S. 1–6.
- TIEDEMANN, C. (2004a): *Sport (and culture of physical motion) for historians. An approach to precise the central term(s)*, in: Proceedings of the 9th International Congress of the European Committee for Sport History (CESH), Crotone (Italien), S. 410–416.
- TIEDEMANN, C. (2004b): *Sport (und Bewegungskultur) für Historiker. Ein Versuch, die zentralen Begriffe zu präzisieren*, in: Vortrag beim IX. Internationalen CESH-Kongress, Crotone (Italien), S. 1–8.

- TIEDEMANN, C. (2005): *Was ist Gegenstand der Sportwissenschaft?*, in: Vortrag beim IX. Internationalen ISHPES-Kongress, Köln (Deutschland), S. 1–10.
- TIEDEMANN, C. (2006): *Texte zum Sport-Begriff*, online: <http://www.sportwissenschaft.uni-hamburg.de/tiedemann/documents/TexteSport-Begriff.pdf> (Letzter Zugriff: 02.09.2017).
- TIEDEMANN, C. (2017): *Sport – Vorschlag einer Definition*, online: <http://www.sportwissenschaft.uni-hamburg.de/tiedemann/documents/DefinitionSport.pdf> (Letzter Zugriff: 02.09.2017).
- TREBELS, A. H. (1991): *Zur Dialektik von Naturbeherrschung und Natursehnsucht*, in: Sportpädagogik. Zeitschrift für Sport-, Spiel- und Bewegungserziehung, 15 (3), S. 25–28.
- TREPTE, S., REINECKE, L. & JUECHEMS, K. (2012): *The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support*, in: Computers in Human Behavior, 28 (3), S. 832–839.
- TRILLITZSCH, M. (2001): Vom Laufrad zur Radsporttechnologie, in: Hummel, A. & Rütten, A. (Hrsg.): *Handbuch Technik und Sport*. Schorndorf: Hofmann, S. 199–223.
- TULLY, C. J. (2003): *Mensch – Maschine – Megabyte. Technik in der Alltagskultur. Eine sozialwissenschaftliche Hinführung*. Opladen: Leske + Budrich.
- TURTLE ENTERTAINMENT (2016): *eSports: The competitive play of video games*, online: <http://www.turtle-entertainment.com/esports/> (Letzter Zugriff: 06.08.2016).
- VALVE CORPORATION (USA 2014): *Free to Play*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=UjZYMI1zB9s> (Letzter Zugriff: 27.01.2020).
- VICTOR SOTO (2019): *Kommentar zur E-Sportdokumentation „Free to Play“*, online: <https://www.youtube.com/watch?v=UjZYMI1zB9s> (Letzter Zugriff: 30.09.2020).

- VOGELGESANG, W. (2010): *Jugendkulturen und E-Sport. Pluralisierung und Mediatisierung von Jugendkulturen*, in: *Medien + Erziehung*, 54 (3), S. 65–71.
- VOLKAMER, M. (1984): *Zur Definition des Begriffs „Sport“*, in: *Sportwissenschaft*, 14 (2), S. 195–203.
- VOLKAMER, M. (1987): *Von der Last mit der Lust im Schulsport. Probleme der Pädagogisierung des Sports*. Schorndorf: Hofmann.
- VOß, J. (2011): *Testlauf für Gaming. „Fifa“ und „Counter-Strike“: ZDFkultur zeigt eSports*, online: https://www.dwdl.de/nachrichten/32302/fifa_und_counterstrike_zdfkultur_zeigt_esports/page_0.html (Letzter Zugriff: 19.11.2018).
- WAGNER, M. G. (2006a): *On the scientific relevance of eSports*, in: *Proceedings of the 7th International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development (ICOMP)*, Las Vegas (USA), S. 437–440.
- WAGNER, M. (2006b): *Virtueller Wettbewerb. Zur Entwicklung des E-Sport in Korea und Deutschland*, in: *Medien + Erziehung*, 50 (3), S. 43–46.
- WDR (2016): *World of Games – Der Aufstieg des eSports*, online: <https://programm.ard.de/?sendung=2811118243668100> (Letzter Zugriff: 21.11.2018).
- WEBER, S. (1999): Was können Systemtheorie und nicht-dualisierende Philosophie zu einer Lösung des medientheoretischen Realismus/ Konstruktivismus-Problems beitragen?, in: Rusch, G. & Schmidt, S. J. (Hrsg.): *Konstruktivismus in der Medien- und Kommunikationswissenschaft. DELFIN 1997*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 189–222.
- WEBER, S. (2002a): Konstruktivismus und Non-Dualismus, Systemtheorie und Distinktionstheorie, in: Scholl, A. (Hrsg.): *Systemtheorie und Konstruktivismus in der Kommunikationswissenschaft*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 21–36.

- WEBER, S. (2002b): *Was heißt „Medien konstruieren Wirklichkeit“? Von einem ontologischen zu einem empirischen Verständnis von Konstruktion*, in: Medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik, 10 (40), S. 11–16.
- WEBER, S. (2005): *Wirklichkeitskonstruktion im Kräftefeld von Spindoktoren, PR-Journalismus und Lobbyismus. Heutige Öffentlichkeitsarbeit ist mehr als die Summe der Presseaussendungen*, in: Medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik, 13 (52), S. 8–12.
- WEBER, S. (2010): Konstruktivistische Medientheorien, in: Weber, S. (Hrsg.): *Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus* (2. Auflage). Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 170–188.
- WEISCHENBERG, S. (1993): Die Medien und die Köpfe. Perspektiven und Probleme konstruktivistischer Journalismusforschung, in: Bentele, G. & Rühl, M. (Hrsg.): *Theorien öffentlicher Kommunikation. Problemfelder, Positionen, Perspektiven*. München: Ölschläger, S. 126–136.
- WENZLER, N. (2003): *Dynamik und Strukturen von Internet-Clans*. Fachhochschule Köln: unveröffentlichte Diplomarbeit.
- WERNECKEN, J. (2000): *Wir und die anderen... Nationale Stereotypen im Kontext des Mediensports*. Berlin: Vistas.
- WIEMEYER, J. (2009): *Digitale Spiele. (K)ein Thema für die Sportwissenschaft?!*, in: Sportwissenschaft, 39 (2), S. 120–128.
- WILDT, K. C. (1968): Leibesübungen, in: Bernett, H. (Hrsg.): *Terminologie der Leibeserziehung* (4. Auflage). Schorndorf: Hofmann, S. 92–99.
- WISSENSCHAFTLICHER BEIRAT DES DSB (1980): *Zur Definition des Sports*, in: Sportwissenschaft, 10 (4), S. 437–439.
- WITKOWSKI, E. (2009): Probing the sportiness of eSports, in: Christophers, J. & Scholz, T. (Hrsg.): *eSports Yearbook 2009*. Norderstedt: Books on Demand, S. 53–56.

- WITKOWSKI, E. (2012): *On the digital playing field: How we „do sport“ with networked computer games*, in: Games and Culture, 7 (5), S. 349–374.
- WÖLFLING, K. & MÜLLER, K. W. (2009): Computerspielsucht, in: Batthyány, D. & Pritz, A. (Hrsg.): *Rausch ohne Drogen. Substanzungebundene Süchte*. Wien: Springer, S. 291–307.
- WÜRTTEMBERGISCHER LANDESSPORTBUND (2017): *e-Sport. Zukunftsfaktor oder Irrweg für Sportvereine und -verbände?*, in: 4. Sitzung des WLSB-Wissenschaftsforums im SpOrt, Stuttgart (Deutschland), S. 1–12.
- ZDF (2018): *Livestream zum Thema E-Sport. eSportschau – Sondersendung zur Gamescom*, online: <https://www.sportschau.de/weitere/esport/e-sportschau-zur-gamescom-100.html> (Letzter Zugriff: 21.11.2018).
- ZDF SPORTREPORTAGE (2017): *Phänomen E-Sport*, online: <https://www.zdf.de/sport/zdf-sportreportage/das-ist-e-sport-sportreportageextra-am-3-september-2017-102.html> (Letzter Zugriff: 17.10.2017).